SNEAK PEEK: DREADNOUGHT

Exklusiv: So bewerten PC-Games-Leser den taktischen Sci-Fi-Actiontitel

PROJECT CARS

Langzeit-Test & Hardware-Tipps



GRAND THEFT AUTO 5

So erstellt ihr mit Editor und Regie-Modus problemlos eigene Videos!

ERFOLG IN SERIE

Special: Gehört Episodenspielen die Zukunft?

SYNDICATE ASSASSIN'S CREED

Victory hat einen neuen Namen: Ubisoft macht das viktorianische London zum größten Solo-Assassinen-Spielplatz aller Zeiten + großes Serien-Special mit den absurdesten Story-Twists und Spielelementen!

THE WITCHER 3

Auf 11 Seiten: Tuning-Tipps, Test, Einsteigerhilfen & Downgrade-Infos!

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

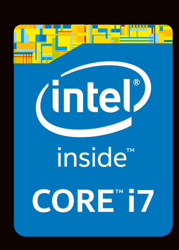
AUSGABE 274
06/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80

06
4 196213 403991



MSI empfiehlt Windows.



GE62 GE72 Apache

VOLLE FEUERKRAFT





Mit schnellem Intel® Core™ i7 Prozessor und neuester NVIDIA® GeForce® GTX™ Grafik.
Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®.

NVIDIA GeForce GTX 960M | NVIDIA GeForce GTX 965M | NVIDIA GeForce GTX 970M







MSI Gaming Notebooks erhalten Sie bei: ACom PC, ALTERNATE, ARLT Computer, ATELCO Computer, Caseking, computeruniverse, comtech, Cyberport, Easynotebooks.de, hwh.de, MediaMarkt.de, Mindfactory, Notebook.de, Notebooksbilliger.de, OTTO, SATURN.de.
Händler in Österreich: e-tec.at, MediaMarkt, SATURN. Händler in der Schweiz: digitec, STEG Electronics



Änderungen vorbehalten. Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, das Intel Inside-Logo, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

GAMING.MSI.COM

Endlich wieder auf der Jagd!



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Wenn ihr diese Zeilen lest, dann ist *The Witcher 3* bereits einige Tage erhältlich. Und möglicherweise habt ihr auch schon einige (hoffentlich schöne) Stunden mit dem dritten Geralt-Abenteuer verbracht. Wir haben uns für den Test in dieser Ausgabe deutlich länger mit *The Witcher 3* beschäftigt. Redakteur Felix Schütz brachte es in etwas mehr als einer Woche auf unglaubliche 70 Spielstunden. Die ganze Geschichte hatte nur einen kleinen Schönheitsfehler: Felix musste Geralts neues Abenteuer auf der Playstation 4 durchzocken, weil die PC-Fassung, die uns kurz vor Redaktionsschluss erreichte, schlichtweg nicht rechtzeitig fertig geworden war. Sie enthielt zu viele kleine Fehler und auch noch nicht den mittlerweile so omnipräsenten und wichtigen Day-1-Patch. Darum haben wir uns entschieden, den Titel noch nicht mit einer finalen PC-Wertung zu versehen. Diese findet ihr kurz nach Release des Spiels auf unserer Webseite pcgames.de. Die in spielerischer Hinsicht unfertige PC-Fassung war in Sachen Technik aber weit genug fortgeschritten, dass unsere PCGH-Kollegen sie für Hardware- und Tuning-Tipps verwenden konnten (ab Seite 26).

Falls ihr in unserem umfangreichen Heftschwerpunkt zu *The Witcher 3* das Thema Grafik-Downgrade vermisst: Wir haben uns entschieden, diesen kontroversen, gewaltigen Streitpunkt nicht als Schnellschuss in den Testartikel zu packen. Unter Downgrade versteht man das Herunterschrauben der Grafik fertiger Spiele im Vergleich zu Bilder und Videos, die der Hersteller im Vorfeld veröffentlicht hat. Stattdessen werden wir uns dem Thema ausführlich auf unserer Webseite und in der nächsten Printausgabe widmen. Dann hoffentlich auch mit einer Stellungnahme der Entwickler!

Genauso viel Aufwand und Arbeit wie in *The Witcher 3* ist natürlich auch in unsere anderen Heftartikel geflossen. Wenn ihr dieses Heft durchblättert, dann wird euch auffallen, dass wir wichtigen Themen jetzt noch mehr Platz einräumen. Ein gutes Beispiel dafür ist unsere Titelstory: Redakteur Matti Sandqvist reiste nach Quebec, um sich dort bei den Entwicklern das neue *Assassin's Creed: Syndicate* anzuschauen. Um die Vorschau auf das Spiel sinnvoll abzurunden, beschäftigen wir uns auf den darauffolgenden Seiten mit der abstrusen Story der Serie und den vielen, nicht immer optimal umgesetzten Gameplay-Ideen in der Reihe. Das Ergebnis ist eine hübsche, wahnsinnig informative Titelstory, die ihr in dieser Form nur in der aktuellen PC Games findet!

Schreibt mir doch per E-Mail (wolfgang.fischer@computec.de) wie euch die *Syndicate*-Story und der Rest des Hefts gefallen hat! Feedback ist stets willkommen!

So und jetzt viel Spaß mit dieser Ausgabe!
Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





RISEN 2: DARK WATERS

Nachdem der namenlose Held des Vorgängers *Risen* die Welt vom finsteren Feuertitan befreit hat, müsst ihr euch in *Risen 2: Dark Waters* noch mächtigeren Gefahren stellen. Eingebettet in ein wundervoll gestaltetes Karibiksetting erlebt ihr zusammen mit euren Gefährten, der Piratenbraut Patty, Kapitän Stahlbart, dem mysteriösen Voodoo-Priester Bones und anderen illustren Charakteren viele Abenteuer. *Risen 2* ist spielerisch tief in der bekannten *Gothic*-Reihe von Piranha Bytes verwurzelt. So bietet euch das Rollenspiel viel Freiheit und Charaktertiefgang. Steigert eure Fertigkeiten, sammelt mächtige Ausrüstungsgegenstände und erfreut euch an unzähligen und toll vertonten Quests, die für Schmunzeln sorgen. Mit unserer Vollversion *Risen 2: Dark Waters* taucht ihr in eine grafisch wundervoll designte Inselwelt ein, die euch Spielspaß für über 30 Stunden bietet.

INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

Installiert unsere Vollversion einfach von unserer Heft-DVD. Die Eingabe einer Seriennummer oder anderweitige DRM-Maßnahmen entfallen. *Risen 2: Dark Waters* müsst ihr nicht aktivieren und lässt sich problemlos ohne bestehende Internetverbindung spielen. Weitere Tipps zur Installation von verschönernden Grafikmods findet ihr auf Seite 5.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GS/Radeon HD 3850 mit 512 MB RAM, benötigter Festplattenspeicher: 7, 75 GB
Empfohlen: Core 2 Quad 3 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850 mit 1 GB RAM



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Toll umgesetztes Piratensetting
- Fantastisches Karibikfeeling
- Große Spielwelt, frei begehbar
- Augenzwinkernde Dialoge
- Verschrobene Charaktere
- Motivierendes Charaktersystem
- Hohe spielerische Freiheit
- Umfangreiches Handwerk
- Viele Quests
- Alternative Lösungsmöglichkeiten
- Glaubhafte Tagesabläufe der NPCs
- Nützliche Crew-Mitglieder
- Vielfältiges Kampfsystem
- Spaßiges Voodoo-Feature
- Erstklassige Vertonung
- Dialoge mit Humor
- Über 30 Stunden Spielzeit
- Viele Sammelgegenstände
- Versteckte Piratenschätze
- Einfallsreiches Questdesign
- Stimmungsvolle Soundkulisse
- Kein DRM enthalten

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Risen 2: Dark Waters

VIDEOS (SPECIAL)
- Risen 2: Dark Waters

VIDEOS (TRAILER)
- Call of Duty: Black Ops 3
- Games TV 24

PDF (SPECIAL)
- Risen 2: Komplettlösung

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- DCP 2015: Das war die Gala
- Dirt Rally – Angespielt
- Eingestellt und abgehakt – Teil 1
- Eingestellt und abgehakt – Teil 2
- Half-Life 2 – Replay: Immer noch so gut wie damals?
- Star Citizen – Fünf Gründe, warum es ein Hit werden könnte
- Star Citizen – Fünf Gründe, warum es scheitern könnte
- The Witcher – Die Technik der Witcher-Serie
- Top 10 – Die teuersten Spiele aller Zeiten

VIDEOS (TEST)
- Assassin's Creed: Chronicles – China
- Project Cars
- The Witcher 3: Wild Hunt

VIDEOS (TRAILER)
- Batman: Arkham Knight
- Games TV 24
- Mad Max
- Might And Magic: Heroes 7
- Star Wars: Battlefront

VIDEOS (VORSCHAU)
- Star Wars Celebration 2015/ Star Wars: Battlefront



TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

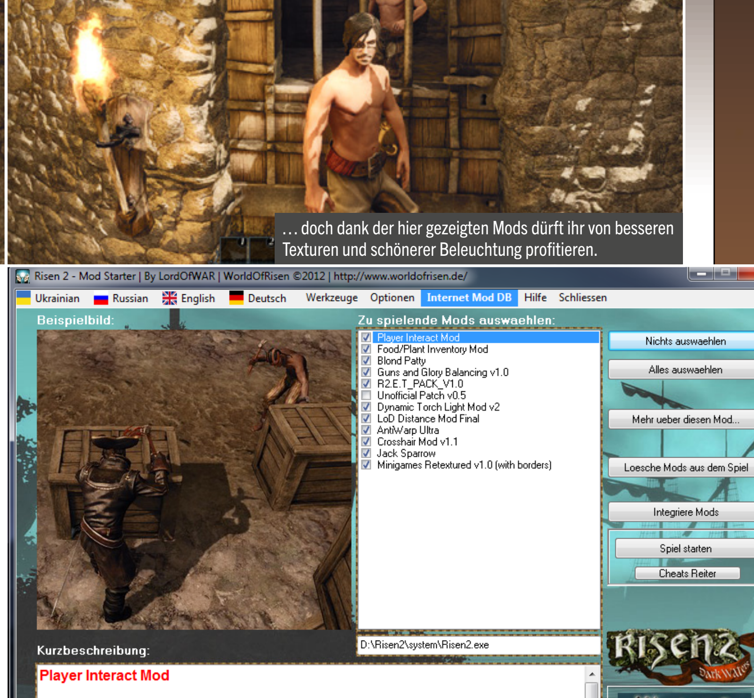


Von Natur aus schon schön: Auch ohne Mods bietet das Piratenspiel schon reichlich Flair …

… doch dank der hier gezeigten Mods dürft ihr von besseren Texturen und schönerer Beleuchtung profitieren.

Risen 2: Dark Waters

Für das Piratenabenteuer gibt es etliche Mods, mit denen ihr die Spielewelt verschönert. Wie ihr dabei vorgehen müsst, erklären wir euch Schritt für Schritt.



Das Tool *Risen 2 Mod Starter* lässt euch auf ganz bequeme Weise Mods installieren.

SICHERHEITSKOPIE ERSTELLEN

Die hier beschriebene Vorgehensweise wurde von uns mehrfach durchgeführt und sorgte für ungetrübten Spielgenuss. Trotzdem können wir keine Garantie dafür übernehmen. Um auf Nummer sicher zu gehen, fertigt ihr euch daher vor dem Patchen und Modden am besten eine Sicherheitskopie eurer fertig installierten *Risen 2*-Vollversion an, die ihr auf einem beliebigen Speicherort auf eurer Festplatte parkt.

UNOFFICIAL PATCH

Wenn ihr die Vollversion *Risen 2* erfolgreich installiert habt, empfehlen wir euch, zunächst einen Fan-Patch aufzuspielen, der etliche Bugs beseitigt. Benutzt den hier angegebenen Link, um euch den *Risen 2 Unofficial Patch* in der Version 0.5 herunterzuladen. Startet die Patch-Datei und folgt der Installationsanweisung.

Link Unofficial Patch 0.5:
http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/1154440-release-Risen-2-Unofficial-Patch

RISEN 2 MOD STARTER

Um Mods für *Risen 2* möglichst bequem einzubinden, empfehlen wir euch das Tool *Risen 2 Mod Starter*. Benutzt den hier angegebenen Link, um euch den *Risen 2 Mod Starter* herunterzuladen. Wichtig: Bevor ihr das Tool startet, müsst ihr zuerst noch die Startdatei der Vollversion ändern.

Navigiert dazu in das Installationsverzeichnis von *Risen 2* und öffnet dort den Ordner /system. Ändert die darin enthaltene Startdatei „Risen.exe“ in „Risen2.exe“ um.

Stellt sicher, dass ihr mit dem Internet verbunden seid und startet das Tool *Risen 2 Mod Starter*. Klickt im nun offenen Fenster in der Befehlsleiste auf die Schaltfläche „Internet Mod DB“. Das Tool listet daraufhin alle verfügbaren Mods auf.

In unserem Screenshot zum MDS seht ihr, welche Patches wir ausgewählt haben. Ladet die entsprechenden Mods mithilfe des Tools herunter und klickt anschließen auf „Integriere Mods“. Ihr könnt das Spiel dann wahlweise mithilfe der Schaltfläche „Spiel starten“ direkt im MDS-Tool aktivieren oder auch ganz normal eure Desktopverknüpfung zu *Risen 2: Dark Waters* nutzen. Die hier ausgewählten Mods lassen sich auch einzeln wieder deaktivieren und löschen.

Link Risen 2 Mod Starter:
http://www.worldofrisen.de/english/download_85.htm



Mit den hier vorgestellten Mods sieht der Strand viel hübscher aus.



Zum Vergleich seht ihr hier den gleichen Strandabschnitt ohne Mod-Verbesserung.

INHALT 06/15



Kann das lang ersehnte Rollenspiel von CD Projekt die hohen Erwartungen erfüllen? Unser Test liefert euch die Antwort.

AKTUELLES

EXTENDED

SPECIAL

HARDWARE

MAGAZIN



PROJECT CARS 56



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD 66



GTA 5: DIRECTOR-MODUS 86

Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeitsvereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED 38



ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE 30

TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE

SERVICE

BLACK MESA, SOLL ICH'S KAUFEN?

Half-Life 2015

Ein Rückblick: Vom Kultspiel über die hauseigene Source-Engine-Portierung durch Valve, hin zur *Black-Mesa*-Mod und jetzt neu als kostenpflichtige Early-Access-Version verfügbar – *Half-Life* ist ein zeitloses Shooter-Phänomen. Der erste Auftritt des legendären Physikers Gordon Freeman ließ uns 1998 in *Half-Life* durch schier endlose Gänge rennen, hüpfen, kriechen. Mit Brecheisen und Schussgeräten aller Art räumten wir Headcrabs, Vortigaunts, Combine-Truppen und Co. Reihenweise aus dem Weg. Es war ein Fest, mitunter knüppelschwer, von steuerungstechnischen Seltsamkeiten wie den Duck-Sprung gezeichnet, aber auch ungemein befriedigend. Wollte man seine Erinnerungen an solch altmodisches Gameplay mit der Originalversion Jahre später auffrischen, war der Anblick auf dem Monitor dann doch eher eine ernüchternde Sache. Das änderte sich 2012, als die Mod-Version mit dem Namen *Black Mesa* ein inhaltliches 1:1 Remake in der optischen Qualität eines *Half-Life 2* bot, und das auch noch kostenlos. Alles prima, alles gut, bis auf die Tatsache, dass die Modder den letzten Spielabschnitt, die außerirdische Xen-Welt nicht mehr fertig bekamen. Jetzt, nach weiteren drei Jahren, gibt's eine Neuauflage von *Black Mesa*, allerdings nicht mehr als kostenlose Mod, sondern für knapp 20 Euro als Early-Access-Version. Diese bietet weitere Texturverbesserungen, überarbeitete Sounds und Levelabschnitte, sowie Mehrspielerinhalte. Inhaltlich unterscheidet es sich derzeit kaum von der kostenlosen Variante. Der bislang in der Mod fehlende Xen-Abschnitt ist aktuell auch noch nicht in der kostenpflichtigen Version verfügbar, den wollen die Entwickler mit den Einnahmen finanzieren. Obendrein soll sich die Kaufversion zunehmend weiter von der Mod-Version unterscheiden, die nicht mehr unterstützt wird. Dazu zählen beispielsweise zusätzlicher Mehrspieler-Content, weitere Grafik- und Levelverbesserungen sowie die Einbindung des Mod-Workshops in der Steam-Version.

Wir haben *Black Mesa* in der aktuellen Fassung durchgespielt und ja, das was die Entwickler da geleistet haben, ist gelungen und unterhaltsam, wenn auch nicht ganz bugfrei. Hier und da setzten KI und Gegneranimationen aus. Auch Gameplay und Leveldesign sind aus heutiger Sicht sicher fragwürdig, etwa die nicht enden wollende Laufband-Hüpf-und-Kriech-Strecke in der Müllaufbereitungsanlage. Aber ein solcher Abschnitt gehört nun mal auch zum Original-*Half-Life*-Erlebnis dazu.

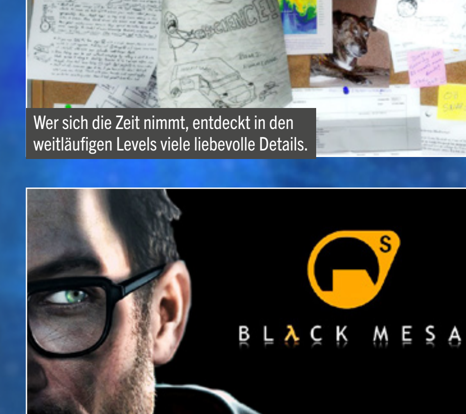
Darüber zu meckern, dass die Entwickler ihr Werk gerne verkaufen möchten, ist unserer Meinung nach fehl am Platz. Wir freuen uns vielmehr darüber, dass das Team *Black Mesa* fertigstellen will und das Projekt weiter am Leben hält. Dies finanziell zu unterstützen, steht jedem frei. Wem das nicht zusagt, der kann immer noch die weiterhin verfügbare Mod-Version spielen. ❑

Info: www.blackmesasource.com/.com

Fortsetzung folgt: Am Zugangsportal zur Xen-Welt endet derzeit die Early-Access-Version von *Black Mesa*.

◀ Grafisch ist die aktuelle Fassung von *Black Mesa* auf jeden Fall gelungen.

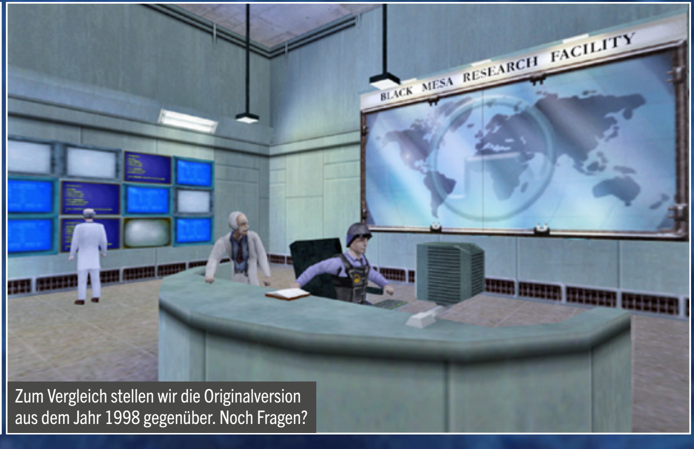
Wer sich die Zeit nimmt, entdeckt in den weitläufigen Levels viele liebevolle Details.



Die kostenlose Mod-Version bleibt nach wie verfügbar, wird aber nicht mehr fortgeführt.



2015: So sieht der Eingang zur Black-Mesa-Forschungsanlage in der aktuellen Version aus.



Zum Vergleich stellen wir die Originalversion aus dem Jahr 1998 gegenüber. Noch Fragen?



„Downgrade-Diskussionen sind für mich ein Luxusproblem!"

Vorgestern *Watch Dogs*, gestern *Assassin's Creed: Unity*, heute *The Witcher 3* und morgen *The Division* oder *Rainbow Six: Siege* – die Gemüter köcheln immer wieder siedend heiß hoch, wenn es um das Thema Grafik-Downgrade geht. Ich finde es allerdings müßig, sich darüber noch allzu sehr aufzuregen. Denn eigentlich ist die Geschichte des geschönten Vorab-Präsentationsmaterials doch ein alter Hut, spätestens seit den Tagen eines *Command & Conquer: Tiberian Sun*. Hersteller bewerben ihre Produkte und das soll natürlich schön aussehen und ein bestmögliches Licht auf das Objekt werfen. Ob das nun der taufrisch und knackig frisch belegte Burger einer beliebigen Fastfoodkette, das strahlend weiß gewaschene Hemd eines Waschmittelherstellers oder eben der in Höchstauflösung und mit übernatürlich wirkenden Effekten versehene Geralt von Riva ist – es ist eine Form der Bewerbung. Wir Spieler sollten uns davon doch nicht blenden lassen und das Gezeigte für 100% und bare Münze nehmen. Klar wäre es schön, wenn ein Videospiel am Ende auch wirklich so aussehen würde, wie es Hersteller/Entwickler vorab zeigen, wer weiß was in fünf Jahren technisch alles machbar ist. Aber aktuell sind mir die Inhalte eines Spiels wichtiger als der letzte noch erreichte Grafikschnickschnack. Gezeigte Effekte wie Nvidias Hairworks sorgen zweifellos für ein „Wow" – aber achte ich da nach dem fünften haarigen Monster, das ich erlege, überhaupt noch darauf? Muss es wirklich die perfekt erkennbare, gerenderte Kirchturmspitze in kilometerweiter Entfernung sein, wenn ich doch gerade ohnehin dabei bin, mich lieber auf den vor mir liegenden Gegner zu konzentrieren?

HORN DES (VOR-)MONATS*
WOLFGANG FISCHER



Da liest der Leitwolf einmal etwas anspruchsvolleres als Fix&Foxi-Comics und schon passieren fürchterliche Dinge. Anders lässt sich der Lapsus beim Betexten der DVD-Bedrucke in der letzten Ausgabe nicht erklären. In einem Anflug von geistiger Umnachtung benannte er das Rollenspiel *Pillars of Eternity* kurzerhand in *Pillars of the Earth* um. Letzteres ist der englische Originaltitel des historischen Romans *Die Säulen der Erde* von Ken Follett. Zur Strafe muss er sich nun die grauenhafte Fernsehverfilmung davon anschauen, inklusive der Fortsetzung *Die Tore der Welt*.

* Unser Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

OCULUS RIFT

VR beginnt 2016

Über drei Jahre nach dem Ende der Kickstarter-Kampagne für das Oculus Rift wird die 3D-Brille in ihrer finalen Version endlich an Endkunden ausgeliefert. Zusammen mit der Veröffentlichung erster Bilder des Endprodukts gab das Oculus-Team mit dem 1. Quartal 2016 den Releasetermin der Virtual-Reality-Hardware bekannt. Mit Infos zum Preis hält sich Oculus noch zurück. ❑

Info: www.oculus.com



Im Vergleich zu den Developer Kits wirkt die fertige Brille schlanker und weniger sperrig.

Beratung & Bestellung 030/300 9 300

NEW HEAVY SOUND WORLD CHAMPION

Concept E 450 Digital

Das neue Concept E 450 Digital wird die Welt einmal mehr zum Beben bringen. Noch stärker, noch lauter macht es Gaming und Home-Cinema zum mitreißenden, intensiven Erlebnis. Dank Bluetooth 4.0, neuer Puck-Control-Funkfernbedienung und 5.1-USB-Soundkarte (geeignet auch für Notebooks) lässt es sich überall integrieren und komfortabel wie noch nie bedienen. Der Champion, noch besser, sofort startklar.

5.1 USB SOUND



DOLBY

dts





Neu | Heimkino | THX | Blu-ray | Soundbar | Stereo | Streaming | Bluetooth | Kopfhörer & Portable | PC

8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. Online Only.

www.teufel.de

STARFIGHTER INC.

Sternenkrieg für Experten

Bei PC-Spielern scheinen Online-Gefechte der Marke *World of Tanks* hoch im Kurs zu stehen. Zudem hat die ewig lange Crowdfunding-Kampagne von *Star Citizen* bewiesen, dass sich mit Weltraumspielen viel Geld einsammeln lässt. Daher wären wir nicht überrascht, wenn das Kickstarter-Projekt von Impellar Studios namens *Starfighter Inc.* das angestrebte Ziel von 250.000 US-Dollarn locker erreicht (die Kampagne läuft noch bis zum 7. Juni). Zum Redaktionsschluss hat der teambasierte PvP-Multiplayer-Shooter im Stile von *X-Wing vs. Tie Fighter* zwar lediglich etwas mehr als die Hälfte der benötigten Gelder eingesammelt, doch die Tendenz ist steigend. In *Starfighter Inc.* geht es vor allem um realistisch wirkende Weltraumschlachten für bis zu 16 Jägerpiloten. Das Projekt scheint auf dem Papier fast alles zu bieten, was man sich für brachiale und zugleich glaubwürdige Gefechte im All nur wünschen kann. So soll es im Spiel neben passend atmosphärischer Grafik zum Beispiel ein Komponenten-Schadensmodell geben und auch Virtual-Reality-Brillen-Unterstützung ist eingeplant. Falls das Projekt noch die Summe von 700.000 US-Dollar erreicht, will das Team um den ehemaligen Lucas-Arts-Entwickler David Wessman *Starfighter Inc.* unter anderem noch größere Schiffe spendieren, die von mehreren Spielern gesteuert werden. Wir drücken die Daumen, dass die Finanzierung für das ambitionierte Projekt glückt! ❏

Info: www.impellerstudios.com



Den Bildern nach versprechen die Weltraumschlachten von *Starfighter Inc.* mehr als brachial zu werden. Doch sollte man die Screenshots mit Vorsicht genießen, echtes Ingame-Material haben die Entwickler bislang noch nicht veröffentlicht.

ANNA'S QUEST

Das etwas andere Märchen



Im Adventure *Anna's Quest* kombiniert der Schöpfer Dane Krams zeitgenössische Elemente mit futuristischen Apparaturen und einem schwarzhumorigem Märchen-Setting zu einem interessanten Gesamtwerk.

Als ihr Opa krank wird, wagt sich die kleine Anna alleine in den Wald und wird prompt von einer bösen Hexe gefangen. Klingt vertraut und nach einer x-beliebigen Märchen-Story, oder? Im Falle des Adventures *Anna's Quest* aber weit gefehlt. Die böse Alte verfügt nämlich über futuristische Gerätschaften, mit denen sie an der kleinen Anna herumexperimentiert. Die Heldin des Spiels entwickelt so telekinetische Kräfte und benutzt diese, um gemeinsam mit einem sprechenden Teddybären zu fliehen. Wir brechen die Beschreibung der schwarzhumorig angehauchten Story an dieser Stelle ab – zum einen, weil die Geschichte ab hier minütlich abstruser wird und natürlich auch, weil wir euch nicht zuviel davon verraten wollen. Die Rätsel von *Anna's Quest* machen in unserer weit fortgeschrittenen Vorschauversion einen richtig guten, stellenweise anspruchsvollen Eindruck. Der Grafikstil ist simpel, liebevoll und absolut passend zum abgedrehten Setting. Unsere Version enthielt schon deutsche Texte, die Sprachausgabe war aber noch englisch – und gut gelungen. Wenn der Rest des Abenteuers das hohe Niveau des von uns gespielten Einstiegs aufrechterhalten kann, dann dürft ihr euch schon bald auf einen Adventure-Geheimtipp freuen. ❏

Info: www.daedalic.de

KICKSTARTER

Man spricht Deutsch

Ohne Umwege zur Schwarmfinanzierung: Entwicklerstudios mit Sitz in Deutschland haben es ab sofort leichter, Projekte auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter zu starten. Nunmehr reicht ein deutsches Bankkonto zum Einsammeln der Spenden und die Webseite kommt auf Wunsch in deutscher Sprache daher. Unterstützer von Projekten mit deutschem Standort können zudem das Lastschriftverfahren nutzen, um Beiträge bis 250 Euro zu überweisen. Ansonsten wird aber weiterhin eine Kreditkarte benötigt. Bereits kurz nach der Umstellung tauchten erste Spieleprojekte aus Deutschland auf Kickstarter auf, etwa das Sandbox-MMOG *Das Tal* sowie das Adventure *The Mystery of Oak Island* (siehe Seite 93).❏

Info: www.kickstarter.com

KICKSTARTER



Das Tal ist ein PvP-lastiges Onlinespiel, bei dem Spieler in einer riesigen Arena Gruppen bilden und Schlachten schlagen.

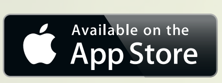
PC GAMES

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

PC Games begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. PC Games ist jetzt immer dabei.











1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.pcgames.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „PC Games“ suchen.



Digital-und-Print-Kombiabonnements der PC Games gibt's auf shop.pcgames.de.
PC Games und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.



WASTELAND 2 UND DIVINITY: ORIGINAL SIN

Aufgebohrte Versionen für PC in Sicht

Im Zuge der geplanten Veröffentlichung der beiden erfolgreichen Kickstarterprojekte auf PS4 und Xbox One profitieren auch die PC-Fassungen von massiven Verbesserungen. So bekommt die *GotY*-Edition von *Wasteland 2* eine deutlich erweiterte Vertonung spendiert, beim Kampfsystem lassen sich nun Körperteile gezielt anvisieren. Die Version 5.0 der eingesetzten Unity-Engine sorgt für hübschere Texturen und Beleuchtung sowie für verbesserte Charaktermodelle. Auch am Rollenspielsystem sollen deutliche Verbesserungen spürbar sein, etwa bei den über 80 Perks und 20 zusätzlichen Eigenarten sowie beim Balancing und Loot-System. *Divinity: Original Sin* erscheint als *Enhanced Edition*. Einige der darin enthaltenen neuen Features gaben die Entwickler schon bekannt: Eine neue Benutzeroberfläche mit verbesserter Controllerunterstützung soll mehr Komfort bieten. Auch eine Vollvertonung ist vorgesehen, ebenso ein dynamischer Split-Screen für den Koop-Modus. Dazu packen die Entwickler noch haufenweise neue Quests und Locations dazu. Selbst die Storyline hat sich Larian Studios noch mal zur Brust genommen und überarbeitet. Weitere Details soll es zur E3 geben. PC-Spieler, die schon eine Version von *Wasteland 2* oder *Divinity: Original Sin* besitzen, erhalten die verbesserten Versionen kostenlos. Als Erscheinungstermin für *Wasteland 2 : GotY* nennt Hersteller inXile Entertainment diesen Spätsommer. Die *Enhanced Version* von *Divinity: Original Sin* ist für Ende diesen Jahres vorgesehen. ❑

Info : www.wasteland.inxile-entertainment.com
Info : www.divinityoriginalsin.com/



Von der *Enhanced Version* zu *Divinity: Original Sin* gibt es bislang noch kein Ingame-Material zu sehen. Die Neuerungen sollen auf der diesjährigen E3 gezeigt werden.


In der *Game of the Year-Edition* von *Wasteland 2* kommt die Version 5.0 der Unity-Engine zum Einsatz, die unter anderem für eine schickere Beleuchtung und bessere Texturen sorgt.

BLOODSTAINED

Castlevania-Macher am Werk


Die Entwickler verwenden die Unreal Engine 4 für das Projekt. Bei diesem Bild handelt es sich jedoch noch um eine Konzeptzeichnung.

Da hatten wir im vergangenen Jahr schon die Befürchtung geäußert, dass Kickstarter-Projekte es in Zukunft schwer haben könnten. Weit gefehlt: Die Crowdfunding-Kampagne von *Bloodstained* kann man ohne Zweifel als einen vollen Erfolg bezeichnen. Der geistige *Castlevania*-Nachfolger hatte zum Redaktionsschluss fast schon die Zwei-Millionen-Dollar-Marke geknackt. Eigentlich wollte das Team um Koji Igarashi (Co-Director von *Castlevania: Symphony of the Night*) lediglich 500.000 Dollar über die Plattform sammeln. *Bloodstained* soll im März 2017 für den PC erscheinen und lässt uns in die Rolle einer Waise namens Miriam schlüpfen. Die Heldin leidet unter einem Fluch, der ihren Körper immer stärker kristallisieren lässt. Um sich wieder heilen zu können, muss die Gute sich durch eine Festung voller Dämonen durchkämpfen und am Ende ihren ehemaligen Vertrauten Gebel die Leviten lesen. ❑

Info: www.igavania.com

DIRT RALLY

Ein Hauch von Colin McRae

Wer sagt, dass Early Access nur was für kleine Studios ist? Publisher Codemasters kehrt mit *Dirt Rally* zu seinen Rennspiel-Ursprüngen zurück und lässt Käufer an der Entwicklung teilhaben. Dank weniger Fahrhilfen, anspruchsvoller Streckenführung und merklicher Fahrzeug-Unterschiede ist das noch unfertige Rennspiel hauptsächlich was für Fortgeschrittene, denen die *Dirt*-Serie zu arcade-betont war. Aufgrund der fehlenden Rückspulfunktion lassen sich Fehler nicht fix ausbügeln, stattdessen heißt es üben, üben und nochmals üben, um in den bislang drei Umgebungen (Wales, Alpen, Griechenland) mit wechselndem Wetter und unterschiedlichen Straßenbelägen klarzukommen. Die nahezu bugfreie Early-Access-Version kostet 30 Euro und wird im Laufe des Jahres unter anderem um PvP-Modi sowie Strecken und Autos ergänzt. ❑

Info: www.codemasters.com/game/dirt-rally



Abseits einzelner Etappen gibt's einen (noch drögen) Karrieremodus, in dem ihr zwischen Rennen das Auto repariert.



präsentiert

THE WITCHER WILD HUNT





KING MOD
RUNE OF POWER
OVERCLOCKED GAMING-PC

- Gebaut in Zusammenarbeit mit CD Projekt Red, dem Entwickler von The Witcher 3
- Stylisches, gelasertes The Witcher 3 Logo auf dem Gehäuseseitenteil*
- Übertakteter Intel Core i7-4790K Prozessor mit 4,4 GHZ
- EVGA GeForce GTX 980 ACX 2.0, 4096 MB GDDR5
- Gigabyte Z97X-Gaming 3, Intel Z97 Mainboard - Sockel 1150
- 16 GB Team Group Elite Plus Series, DDR3-1600

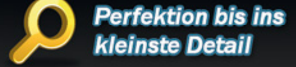
Entdecken Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®







Powered by CASEKING.de



Perfektion bis ins kleinste Detail



Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance



36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service



Höchste Kompatibilität aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.
Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

*Beispielbild

Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor:
Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Spielte wie besessen: *Crusader Kings 2*. Ein unglaublicher Zeitfresser, obwohl oder vielleicht gerade weil man viel Zeit mit Warten verbringt.
Gibt Geralt eine Chance: Auch wenn ihm die ersten beiden Teile nicht gefallen haben, *The Witcher 3* wird zumindest aus beruflichem Interesse ausprobiert.
Versteht den Reiz nicht: an Permadeath ohne Speicherfunktion und Roguelike-Spielen. Ständige Wiederholungen sind langweilig!



Marc Brehme
Redakteur

Hat: mit Besuchen von WWE, NEW und GWP wrestlingreiche Wochen hinter sich und dabei neben Kollegen der Play 4 (s. u.) auch Ex-TNA-Superstar Rob Terry getroffen. Ein sympathischer Kerl – zumindest außerhalb des Rings.
Gratuliert: seinem Sohn Tim herzlich zum letzten einstelligen Geburtstag. Kinder, wie die Zeit vergeht …
Wird: die nächsten Wochen wahrscheinlich tief in *The Witcher 3* versinken.



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Muss: sich nach einem kurzen, heftigen Flirt mit *Project Cars* eingestehen, dass er bei arcadelastigeren Rennspielen der Marke *Grid Autosport* wohl doch besser aufgehoben ist – und ist seitdem davon kaum mehr zu trennen.
Zuletzt gespielt: *Bloodborne* (PS4), *Tropico 5, Anna's Quest, Wolfenstein: The Old Blood, Assassin's Creed: Unity, Deus Ex: Human Revolution, Project Cars, Grid Autosport, Van Helsing 3*.



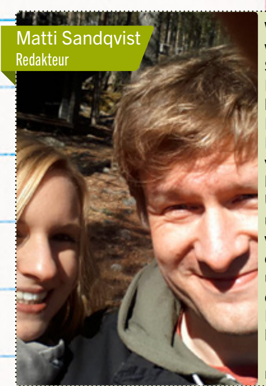
Sascha Lohmüller
Redakteur

Spielt wieder: *The Old Republic*. Nach *KoTOR 1+2, Jedi Academy, Rebellion* und *Empire at War* das nächste wieder- oder immer noch installierte *Star Wars*-Spiel.
Liest nebenbei noch mal: die *Thrawn*-Trilogie.
Beschäftigt sich: aber nicht nur mit Sternenkriegen. *Wolfenstein: TNO, Sterbendes Licht* und *GTA 5* wurden nachgeholt oder noch mal gespielt. Außerdem: Bundesligafinale und WWE Live in Nürnberg. Guter Monat!



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Staunte: Über den Kollegen Marc, der kürzlich eine zahme, betäubte Spinne in den Mund nahm.
Wiederholte: Marcs Experiment, allerdings mit vier wilden, ungezähmten Bratwürsten.
Bat: Kollegen Marc zu sich in den Keller, da dort eine Art Oktoberfest für Spinnen stattfindet.
Beschloss: Er müsse auch was über Spiele sagen und fordert daher die Fortsetzung der *Discworld*-Saga.



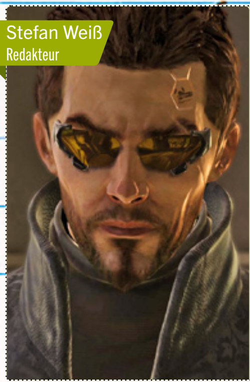
Matti Sandqvist
Redakteur

War viel unterwegs: wegen der vielen Studiobesuche in Kanada und in den USA hatte die Freundin das Nachsehen. Im nächsten Monat wird's besser, versprochen!
Macht deshalb auch Urlaub: und zwar mit der weltbesten Freundin in der Wachau. Gutes Essen und viele Wanderungen dürften für eine optimale Entspannung sorgen.
Möchte so gerne: *The Witcher 3* spielen – nur wann? So ein Mist!



Felix Schütz
Redakteur

An der Belastungsgrenze: Ein Epos wie *The Witcher 3* testet sich halt nicht von allein. Nach über 70 Stunden und ein paar durchgemachten Nächten steht aber fest: Für Geralt würde ich's jederzeit wieder tun. Was für ein großartiges Spiel!
Ansonsten durchgespielt: Meister Geralt verlangte zwar volle Aufmerksamkeit, für *Axiom Verge, Wolfenstein: The Old Blood* und *The Enchanted Cave 2* (Android) war aber noch ein bisschen Zeit übrig.



Stefan Weiß
Redakteur

Hat ein paar ältere Spiele durchgespielt: *Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut* mit Sweet-FX-Mod, *Half-Life* in der Standalone-Version namens *Black Mesa* und *L. A. Noire*
Feierte erste Erfolge auf seinem neuen Grill: Ein Beef-Brisket mit 16 Stunden Garzeit sowie Kurzgebratenes wie etwa gefüllte Lendchen und Steaks der Güte „Genau-auf-den-Punkt". Hunger?
Freut sich auf: Zwei Wochen Urlaub in Holland vor der E3 ;-)



Foto: Florian Stangl

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Berlin, wir fahren nach Berlin!

Reiseleiter Stefan schnappte sich drei PC-Games-Leser aus dem fränkischen Raum und bretterte mit ihnen zu Yager Development in die Bundeshauptstadt. Dort komplettierten zwei Nah-Berliner die Teilnehmerrunde unserer Sneak Peek zu Dreadnought, inklusive Studiotour, Feedbackrunde und Feierabendbier in der Stammkneipe der Entwickler. Der bärtige Herr im oberen Bild links ist nicht mit ZZ Top verwandt, sondern Producer Marc Liebold.





Hilfe!

Ein wenig merkwürdig fanden wir es ja schon, dass uns eine anonyme Quelle dieses Foto von Peter aus Montreal zukommen liess. Mysteriös war ebenfalls, dass unser Blondschopf immer noch nicht aus der kanadischen Metropole zurückgekehrt ist. Na ja, wird alles schon seine Richtigkeit haben. Hauptsache ist doch, dass Peter (oder war es wieder die anonyme Quelle?) seinen Deus-Ex-Artikel rechtzeitig abgeliefert hat. Die Vorschau findet ihr auf Seite 38.

In geheimer Mission

Da wir uns dann doch ein wenig Sorgen um Peter machten, haben wir unseren Spezialagenten Sandquist nach Kanada geschickt. Seine letzte Statusmeldung erfolgte aus Quebec und wie es den Anschein hat, geht es ihm ziemlich gut dort. Was aber mit Peter los ist und warum unser Nordlicht nicht nach Montreal geflogen ist, wissen wir leider nicht. Immerhin gab es wieder Post von der anonymen Quelle, in der eine nette Assassin's-Creed-Vorschau zu finden war.



SPIELE UND TERMINE 06/15

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

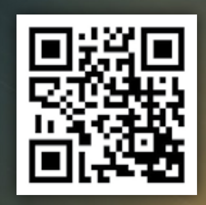
Legende: Terminänderung Test in dieser Ausgabe Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2. Quartal 2015	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2015	04/15
	Ashes of the Singularity	Echtzeitstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
Seite 30	Assassin's Creed: Syndicate	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	06/15
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	23. Juni 2015	04/14
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	03/15
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
	Blood Bowl 2	Rundentaktik	Focus Home Interactive	2. Quartal 2015	-
	Bombshell	Action-Rollenspiel	3D Relams	2015	-
Seite 50	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	6. November 2015	06/15
	Crookz: Der große Coup	Taktik	Kalypso Media	2015	03/15
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
Seite 38	Deus Ex: Mankind Divived	Action-Rollenspiel	Square Enix	2016	06/15
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
Seite 44	Dreadnought	Action	Grey Box	2015	07/14, 04/15, 06/15
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Daybreak Game Company	Nicht bekannt	-
	F1 2015	Rennspiel	Codemasters	12. Juni 2015	-
	Fable Legends	Action	Microsoft	2015	-
Seite 54	Final Fantasy XIV: Heavensward	Online-Rollenspiel	Square Enix	23. Juni 2015	06/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Mai 2015	03/15
	Grand Ages: Medieval	Aufbaustrategie	Kalypso Media	4. Quartal 2015	-
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2. Juni 2015	12/13, 02/15
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14
	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2015	-
	Into the Stars	Weltraumsimulation	Fugitive Games	3. Quartal 2015	03/15
	Just Cause 3	Action	Square Enix	4. Quartal 2015	03/15
	King's Quest	Action-Adventure	Sierra	4. Quartal 2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lego Jurassic World	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	Juni 2015	-
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2015	-
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	3. September 2015	04/15
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	15. September 2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	05/15
	Minecraft: Story Mode – Episode 1	Adventure	Telltale Games	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	1. Quartal 2016	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
	Overlord: Fellowship of Evil	Action-Rollenspiel	Codemasters	2015	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	12/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14, 05/15
	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	03/15
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14, 03/15
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2. Quartal 2015	-
	Satellite Reign	Strategie	5 Lives Studios	2015	02/15
	Shadowrun: Hong Kong	Rollenspiel	Harebrained Schemes	3. Quartal 2015	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	4. Quartal 2015	10/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	19. November 2015	05/15
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	02/15
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	4. Quartal 2015	03/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	-
	Sword Coast Legends	Rollenspiel	Digital Extremes	3. Quartal 2015	04/15
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	2015	-
	The Devil's Men	Adventure	Daedalic Entertainment	2. Quartal 2015	10/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016	10/13, 11/13
	The Incredible Adventures of Van Helsing 3	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Mai 2015	-
	The Mandate	Rollenspiel/Echtzeitstrategie	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	2016	-
	Trine 3: The Artifacts of Power	Puzzle	Frozenbyte	2015	-
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Victor Vran	Action-Rollenspiel	Haemimont Games	2. Quartal 2015	-
	Warhammer: The End Times – Vermintide	Koop-Action	Fatshark	4. Quartal 2015	03/15
	World of Warships	Mehrspieler-Action	Wargaming	2015	03/15

Jetzt abstimmen!



DER COMPUTEC
GAMES AWARD



Ab sofort bis 12. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 26. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

www.bamaward.de



powered by



Creative Media Education

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Die offene Spielwelt von *Witcher 3* ist ein Triumph: Riesengroß, belebt und wunderschön gestaltet.

The Witcher 3: Wild Hunt

Von: Felix Schütz

CD Projekt schockt die Konkurrenz: Geralts Saga endet als Meisterwerk.

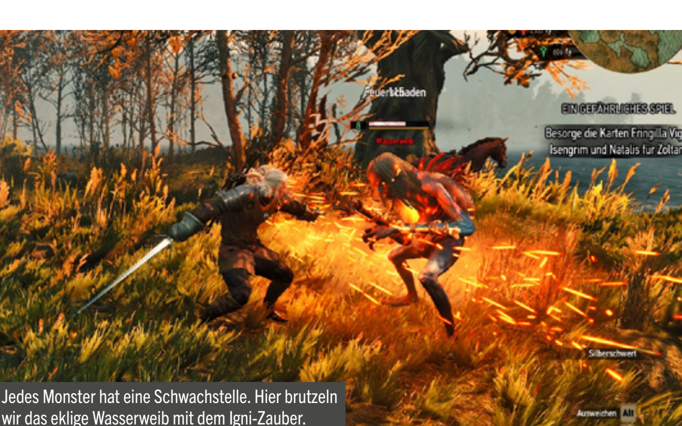
War es der spektakuläre Kampf gegen das Greifenbiest, das wir nur mühsam mit Armbrust und Flammenmagie in die Knie zwangen? Der Ausritt durch die herrlich dichten Wälder Skelliges, abends, als noch die letzten Sonnenstrahlen durchs Blätterdach fielen? Die spannende Mörderjagd in den Häfen Novigrads? Diese brüllkomische Leuchtturmszene? Der Sex auf dem Einhorn? Oder war es einfach nur einer der zahllosen anderen Momente, in denen uns die Story verblüffte, berührte, zum Lachen brachte und die unsere Kinnlade nach unten klappen ließ? Da kommt man schon mal durcheinander! Denn *The Witcher 3* ist groß, verdammt groß sogar. 100 Stunden an Quest-Inhalten hatten die Entwickler CD Projekt versprochen, dazu eine gewaltige offene Welt, die wir nach Herzenslust erkunden dürfen. Und sie haben Wort gehalten: Nach 70 Stunden hatten wir die Hauptquest durchgespielt, zig Nebenquests abgehakt und viele Orte auf der Karte erkundet – und trotzdem blieb auch dann noch so viel zu tun, dass man locker 20 Stunden und mehr einplanen kann, bis man alles gesehen hat.

Ein würdiges Finale

Offene Fragen beantworten, zig Figuren aus den Vorgängern unter einen Hut bringen, jede Menge Fan-Service liefern und dabei verständlich bleiben – die Story muss eine ganze Menge leisten! Doch CD Projekts Autoren kriegen das hin: *The Witcher 3* erzählt eine gut ausgetüftelte Fantasy-Handlung, die man zwar auch ohne Vorkenntnisse genießen kann, doch den meisten Spaß dürften vor allem jene Spieler haben, die schon die Vorgänger kennen – oder idealerweise die Buchvorlage von Andrzej Sapkowski verschlungen haben. Das ist neben den klasse geschriebenen Dialogen und einer starken Regie auch den glaubwürdigen Charakteren zu verdanken: Die riesige Spielwelt wimmelt nur so von sauber ausgearbeiteten Figuren, die deutlich hübschere Gesichtszüge drauf haben als im Vorgängerspiel. Vor allem Geralt von Riva – Mutant, Monsterjäger, Romanfigur und seit 2007 waschechter Rollenspiel-Held! – zeigt ein so gelungenes Mimenspiel, dass oftmals gar keine Worte nötig sind, um seine Gefühle zu transportieren. Zwar kommt *The Witcher 3* damit noch nicht an Action-Adventures wie *L.A. Noire* heran, doch für ein Open-World-Rollenspiel mit 100 Stunden Spielzeit ist die Mimik trotzdem eine Wucht!

Wie der Vater, so die Tochter

Die Story beginnt finster: Das Nilfgaarder Imperium ist in den Nördlichen Königreichen einmarschiert und hat weite Teile des Landes erobert. Geralt juckt das anfangs kaum, denn er will nur eins: Seine große Liebe Yennefer



Jedes Monster hat eine Schwachstelle. Hier brutzeln wir das eklige Wasserweib mit dem Igni-Zauber.



Geralts mächtige Adoptivtochter Ciri steht im Zentrum der Story. Cool: Wir dürfen die junge Frau sogar selbst spielen.





1 Nicht alle, aber viele Charaktere in *The Witcher 3* verfügen über eine hübsch detaillierte Mimik. Vor allem bei Geralt ist das den Entwicklern klasse gelungen: Seine Gesichtszüge sind so genau, dass man seine Gefühle selbst ohne gesprochenen Dialog erahnen kann. Das kommt der Regie sehr zugute.

2 Die extrem weitläufigen, abwechslungsreichen Landschaften sind ein absolutes Highlight von *The Witcher 3*. Neben der dichten, glaubhaften Vegetation sorgen auch die hübschen Wettereffekte und vor allem die malerischen Tag- und Nachtwechsel für viel Atmosphäre.

3 Das Kampfsystem ist schneller und actionreicher als in *The Witcher 2*, aber auch deutlich verzeihender und fairer. Obwohl die Gefechte kaum taktische Tiefe bieten und man immer nur mit zwei Schwertern rumfuchtelt, bleiben die fein animierten Schwertkämpfe lange unterhaltsam – auch ein Verdienst der wuchtigen, teils sehr deftigen Finishing Moves.

vor den geisterhaften Reitern retten, die als die Wilde Jagd bekannt sind. Doch dann rückt schnell eine ganz andere Figur ins Rampenlicht: Ciri, Geralts Adoptivtochter, die mit mächtigen Gaben gesegnet ist und jahrelang verschwunden war. Besonders die Roman-Fans wird's freuen: In ausgesuchten Rückblenden dürfen wir Ciri sogar selbst spielen! Anfangs eher noch zerbrechlich, mutiert die charismatische junge Frau im Spielverlauf zur Action-Überheldin, die mit ihrem Teleporter-Angriff lässig ganze Gegnergruppen auf einen Schlag zersäbelt. Papa wäre stolz!

Das wird Folgen haben!

Die Story ist aber nicht nur umfangreich, sondern auch schön vielfältig: Geralt erkundet uralte Elfen-Ruinen, jagt Eisriesen, verhilft Königen zum Aufstieg (oder bringt sie zu Fall!), meuchelt Flugechsen, beschwört Untote, klärt Verbrechen auf, bestreitet ausgewachsene Schlachten, lümmelt auf Maskenbällen rum, taucht nach Schätzen zum Meeresgrund, stolziert über Theaterbühnen und vernascht dazwischen die ein oder andere hübsche Zauberin.

Kurz gesagt: Das ist *The Witcher* in Bestform! Viele Quests und Entscheidungen bewegen sich außerdem wieder in moralisch kniffligen Grauzonen, simple schwarz-weiß-Färberei gibt es nicht. Besonders spannend: Geralts Handlungen haben häufig Auswirkungen, die sich erst nach vielen Spielstunden zeigen. Spätestens bei der Quest rund um den Blutigen Baron, dem wir im ersten Spieldrittel begegnen, blieb uns die Spucke weg: Allein wie CD Projekts Autoren es schaffen, aus einem fetten Säufer, der nebenbei seine Frau verprügelt, einen Charakter mit Tiefgang und Würde zu formen, verdient höchsten Respekt! Und es kommt noch besser: Wer sich entschließt, dem Baron unter die Arme zu greifen, wird nicht nur beklemmende Szenen erleben, sondern muss auch mit weitreichenden Konsequenzen rechnen!

Und so mündet auch die Hauptstory in drei grundverschiedenen Endsequenzen, die sich durch allerlei Details noch weiter unterscheiden. Welchen Epilog man sieht, wird von mehreren Faktoren beeinflusst, die sich durch's ganze Spiel ziehen (und die wir natürlich nicht verraten!). Und wer nach *The Witcher 2* ein schwaches letztes Spieldrittel befürchtet, darf beruhigt sein: Zwei der drei Schlusssequenzen haben wir selbst erlebt, sie sind gut gemacht, gefühlvoll und vor allem: befriedigend.

Durchhänger stören den Spielfluss

Perfekt ist die Story trotzdem nicht: Besonders in der ersten Spielhälfte mutiert *The Witcher 3* zur unnötig ausgewalzten Schnitzeljagd. Etwa wenn Geralt stundenlang nach gewissen Charakteren sucht, dabei von einer Quest in die nächste stolpert und man so das Gefühl hat, nicht so richtig vorwärts zu kommen – eine Spannungsbremse. Mehr denn je

COLLECTOR'S EDITION UND SEASON PASS

Schon die **normale Einzelhandelsversion** ist gut ausgestattet: Neben der DVD finden sich eine Anleitung plus Weltkarte, ein Kompendium, Sticker und eine Soundtrack-CD in der Hülle. Wer das Spiel lieber digital kauft, z.B. über GOG oder Steam, bekommt die Extras als Downloads dazu. **Die Collector's Edition** enthält zusätzlich ein Artbook, eine Kette mit Wolfsmedaillon und als Highlight eine große handbemalte Figur (32x24x26 cm), die Geralt beim Kampf gegen einen Greifen zeigt. Die Sammleredition war bei Redaktionsschluss schon vergriffen, der Preis daher nicht bekannt. Für 25 Euro gibt's außerdem einen **Season Pass**, der das Spiel um zwei Download-Addons erweitern wird. Das erste Add-on *Hearts of Stone* soll im Oktober erscheinen und zehn Stunden Spielzeit in einer neuen Questreihe bieten. Die zweite Erweiterung *Blood and Wine* erscheint Anfang 2016. Über 20 Spielstunden bereist Geralt darin das idyllische Toussaint, eine völlig neue Spielregion. Dazu gibt's neue Items und Gegner sowie ein Wiedersehen mit alten Bekannten.



Highlight der Sammleredition ist die aufwendige Figur, die Geralt beim Kampf gegen einen Greifen zeigt.

GWINT GEWINNT: DAS KARTEN-MINISPIEL

Platz da, Würfelpoker, hier kommt Gwint! Das motivierende Spiel im Spiel zählt zu unseren liebsten Nebenbeschäftigungen in *The Witcher 3*.

Gwint ist ein taktisches Kartenspiel mit dem einfachen Ziel, einen KI-Gegner zwei Mal pro Partie zu schlagen. Zu Beginn verfügt Geralt nur über ein Basisdeck mit Standardkarten. Diese Sammlung lässt sich aber schnell und einfach erweitern, indem Geralt sich bei Händlern mit neuen Karten eindeckt. Über spezielle Questreihen erhält Geralt dann die Chance, gegen verschiedenste Kontrahenten aus allen Regionen anzutreten – als Belohnung locken mächtige Spezialkarten.

Eine Partie Gwint beginnt immer erst mit der Fraktionsauswahl: Es gibt vier unterschiedliche Deck-Sorten, die verschiedene Vorteile und Sonderkarten bieten. Dann geht's an die Kartenauswahl – ihr könnt zwar beliebig viele Karten in euren Stapel packen, doch daraus werden nur zehn Stück zufällig gezogen. Nehmt also nur die Karten mit, die ihr in der Partie auch wirklich braucht! Dann beginnt das Match. Das Spielbrett ist in Reihen für Nah- und Fernkämpfer sowie Katapulte unterteilt. Abwechselnd legen die Kontrahenten nun ihre Einheitenkarten auf die entsprechenden Reihen – jede Einheit verfügt über einen Angriffswert, der zusammengerechnet wird. Simpel: Die Runde gewinnt derjenige mit dem höheren Angriffswert. Taktische Würze erhält das Spiel durch die begrenzte Kartenmenge – wer zu schnell starke Einheiten ausspielt, kann am Ende den Kürzeren ziehen. Außerdem gibt's Wetterkarten, die sich auf eine der drei Angriffsreihen auswirken und die Kampfboni schmälern. Hinzu kommen sekundäre Fähigkeiten auf vielen Einheitenkarten, durch die ihr zum Beispiel Angriffsstärken verdoppeln oder abgelegte Karten von eurem Stapel zurückholen könnt.

Fazit: Ein gelungenes, durchdachtes Minispiel, das mit guter Bedienung und liebevoller Aufmachung überzeugt! Die Regeln sind leicht verständlich, so könnt ihr auch ohne lange Einarbeitung loslegen. Einzig die Gegner-KI sollte CD Projekt noch etwas verbessern, im Test legte sie nämlich ab und zu noch arg abenteuerliche Spielzüge hin.


Die hübschen Karten haben verschiedene Angriffswerte und Sonderkräfte.

Einheiten (rechts im Bild ein Nahkämpfer) werden je nach Gattung auf einer der drei Reihen ausgespielt.

übernimmt Geralt wieder die Rolle eines Fantasy-Detektivs, der mittels seiner geschärften Hexersinne Tatorte und Leichen untersuchen, Spuren in der Umwelt erkennen und selbst Gerüchen problemlos folgen kann. Die Hexersinne sind eigentlich ein cooles Feature, das aber einfach zu oft Verwendung findet und manchen Quests dadurch den Anstrich von Spielzeitstreckung verpasst.

Aber: Auf klassische Botengänge oder Töte-zehn-Wölfe-Quests verzichten die Designer ebenso und sorgen stattdessen dafür, dass selbst harmlose Nebenaufgaben interessante Kurzgeschichten mit glaubhaften Charakteren erzählen. Ebenso toll: Manche Nebenquests sind eng mit der Hauptgeschichte verzahnt und wirken sich ebenfalls auf das Ende und auf das Schicksal wichtiger Figuren aus – wer wissen will, wie es mit alten Bekannten wie Triss, Rittersporn, Zoltan, Radovid, Philippa oder Letho weitergeht, sollte ihre Questreihen auf keinen Fall verpassen. Es lohnt sich!

Riesig, atmosphärisch, fantastisch

Anders als in *Skyrim* besteht die Welt von *The Witcher 3* zwar nicht komplett aus einem Guss, sondern „nur" aus mehreren riesigen Gebieten. Jedes davon ist aber so weitläufig, dass trotzdem echtes Open-World-Feeling aufkommt! Und in Sachen Atmosphäre ist der Mittelalterschauplatz ohnehin konkurrenzlos: Auf den Wiesen tummeln sich Schafsherden, Rehe springen vor uns her, Vogelschwärme ziehen ihre Kreise am Himmel, Bauern bestellen die Felder und Banditen legen sich im Wald auf die Lauer. Das hat kein Rollenspiel bislang so schön hinbekommen! Die Tagesabläufe der NPCs sind zwar nicht ganz so detailreich simuliert wie in *Elder Scrolls*-Rollenspielen, sorgen aber trotzdem für dichte Stimmung.

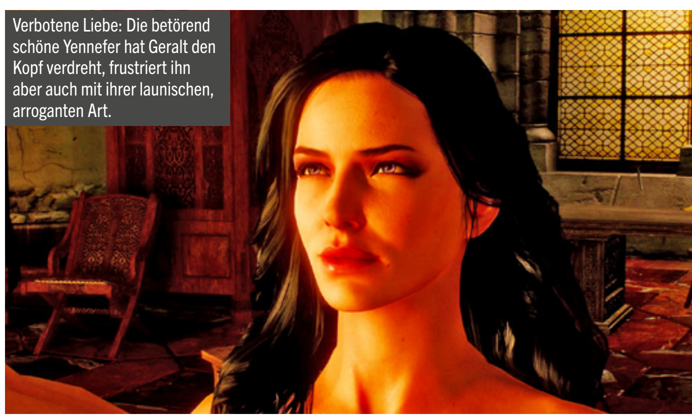
Bequem unterwegs

Besonders klasse: der Verzicht auf Ladezeiten innerhalb eines Gebiets. Wenn ihr wollt, könnt ihr von den Sümpfen Velens durch die Steppen von Niemandsland reiten, dabei vom Krieg verwüstete Dörfer erkunden, in Höhlen hinabsteigen, auf Leuchttürme klettern, prächtige Mittelalterstädte wie Novigrad oder Oxenfurt erkunden, in denen das Leben tobt, wo NPCs ihren Tagesabläufen folgen und euch mit Quests, Geschichten und Handelswaren versorgen – alles ohne einen Ladebildschirm zu sehen.

Kurze Strecken erledigt ihr zu Fuß, für längere Wege könnt ihr jederzeit euer Pferd Plötze herbeirufen, das Geralt flink durch die weitläufigen Areale bringt und das auf Knopfdruck sogar automatisch die Straßen entlangreitet – sehr bequem. Und wem selbst das nicht flott genug geht, der nutzt ein Schnellreisesystem, mit dem man von einem Wegweiser zum nächsten springt. Ebenfalls neu: Geralt kann nun nicht nur hüpfen und klettern (was sich beides leider sehr hakelig anfühlt), sondern erstmals auch mit Booten über's Wasser fahren und sogar tauchen – das macht sich besonders auf den kalten, nordisch geprägten Skellige-Inseln bezahlt, wo Schiffswracks am Meeresboden nur darauf warten, vom Weißkopfhexer geplündert zu werden.

Mehr Action = mehr Spaß

Gutes Zureden hilft nicht weiter? Kein Problem für Geralt! Der ist bekanntermaßen Schwertmeister und schnitzt freche Banditenbuben genauso effektiv von der Bildfläche wie Monstergesocks: prächtige Greife, Kreischlinge, Werwölfe, Wasserweiber, Krabbelviecher, Geister und viele mehr stehen zur gepflegten Keilerei bereit. Dazu nutzt Geralt wie gewohnt ein Stahl- und ein Silberschwert,


Verbotene Liebe: Die betörend schöne Yennefer hat Geralt den Kopf verdreht, frustriert ihn aber auch mit ihrer launischen, arroganten Art.


Geralts Hexersinne machen Spuren und Duftnoten sichtbar. Dieser Detektivmodus kommt etwas zu oft zum Einsatz.

Eine Mana-Anzeige gibt es nicht. Magie und Kampftalente verbrauchen lediglich Geralts Ausdauervorrat, der sich aber schnell wieder füllt.

Geralt lernt leider nur sehr wenige neue Kampftricks. Immerhin: Den Igni-Feuerzauber können wir nun auch als Flammenwerfer einsetzen.

Erst ab dem dritten der vier Schwierigkeitsgrade werden Geralts Tränke und Hilfsmittel wie Schwertöle richtig relevant.

Hexeraufträge sind spezielle Nebenquests, die sich um die klassische Monsterjagd drehen.

außerdem hat er seine fünf bekannten Zauberzeichen im Gepäck. Im Gegensatz zu *The Witcher 2* fühlen sich die Kämpfe schneller, wuchtiger und deutlich fairer an – ein klarer Fortschritt, wenn man das schlecht ausbalancierte Geprügel aus dem Vorgängerspiel bedenkt. Es macht einfach Spaß, in Windeseile durch die Gegnerreihen zu pflügen, Angriffe zu parieren, Hieben elegant auszuweichen und im richtigen Moment zuzuschlagen, was oft in einem brutalen Finishing-Move und fliegenden Körperteilen mündet. *The Witcher 3* ist nicht grundlos ab 18 Jahren freigegeben!

Abwechslung oder taktischen Tiefgang sollte man aber nicht erwarten: Für andere Waffen hat Geralt nunmal keine Verwendung und die fünf Zaubersprüche bieten ebenfalls kaum Vielfalt. Einziger Neuzugang ist die Armbrust, mit der Geralt fliegende Gegner vom Himmel pustet – unverzichtbar im Kampf gegen Greifen und drachenartiges Getier! Im neuen (und ziemlich öden) Talentesystem schalten wir aber fast nur Upgrades für Geralts Fähigkeiten frei, neue Skills wie ein Wirbelangriff oder ein zum Flammenwerfer umfunktioniertes Igni-Zeichen zählen da schon zu den wenigen positiven Ausnahmen.

Auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade ist *The Witcher 3* angenehm zu spielen, aber kaum fordernd – kein Vergleich zum teils bockschweren *Witcher 2*. Darum muss sich Geralt hier auch nur sehr selten einen magischen Trank reinpfeifen, um seine Kampfeigenschaften zu verbessern. Solche Feinheiten werden erst auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden relevant. Erfahrene Rollenspieler dürfen also direkt auf der dritten Stufe loslegen! Ironischerweise ist uns Geralt am häufigsten gestorben, wenn er von einem Hügel oder einer Mauer stürzte – in *The Witcher 3* kassiert der Held nämlich derart viel Schadenspunkte beim Herunterfallen, dass ein unachtsamer Schritt schnell den Bildschirmtod bedeuten kann. Wir finden: Ziemlich übertrieben!

Lieber questen statt grinden!

Um Geralt weiterzuentwickeln, braucht es Erfahrungspunkte und Levelaufstiege – klingt erst mal stinknormal, erfordert aber selbst von Veteranen ein Umdenken. Denn kostbare XP erhaltet ihr fast nur für abgeschlossene Quests. Kämpfe gegen Standard-Gegner bringen Geralt dagegen keinen Schritt weiter. Aber: Er benötigt für einen Levelaufstieg immer nur 2.000 Erfahrungspunkte, ganz egal wie hochstufig er schon sein mag. Dadurch bleibt Erfahrung immer gleichbleibend wertvoll, sodass Geralt selbst dann noch von Quests profitiert, für die er eigentlich schon zu hochstufig ist.

Beute im Überfluss

Das Spiel mag zwar riesig sein, doch es ist eben keine Sandbox, in der man tut und lässt, was immer man will. Es gibt beispielsweise keine Gilden, denen man sich anschließen darf und Geralt kann auch nicht zum Bogenschützen, Eismagier oder Meisterschmied werden – es würde einfach nicht zu seinem Charakter passen. Ein ordentliches Crafting-System gibt's aber trotzdem, dazu muss man nur Waffen- und Rüstungsschmiede in den Städten anquatschen. Aber auch in der freien Wildbahn findet sich massenhaft Beute, Schatzjäger dürften auf ihre Kosten kommen. Angesichts der Fülle an Schwertern, Rüstungen, Büchern, Kräutern, Handwerksmaterial und vielem mehr erscheint es aber unverständlich, dass die Entwickler keine praktische Lagertruhe ins Spiel eingebaut haben: Geralts Inventar – genaugenommen die Satteltasche seines Pferdchens



Tolles Mittelalterflair: Auf den Straßen der Städte Novigrad und Oxenfurt treiben sich zig NPCs herum.



Mit Booten kommt Geralt schneller an schwer erreichbare Orte. Auf Wunsch kann er aber auch schwimmen und sogar tauchen.



Mit der Armbrust müssen wir manuell zielen, dazu zoomt die Kamera sehenswert an Geralt heran.

– ist chronisch überfüllt und zwingt uns ständig dazu, den Plunder auszumisten. Auch lässt uns das Inventar beispielweise nicht wissen, ob wir Bücher und Notizzettel bereits gelesen haben oder nicht – das wäre sicher eleganter gegangen.

Motivation am Kartentisch

Das Würfelpokerspiel aus den Vorgängern hat ausgedient, genauso wie das nervige Armdrücken aus *The Witcher 2*. Stattdessen kann Geralt nun neu designte Boxkämpfe bestreiten, an Pferderennen teilnehmen oder – unser absolutes Highlight – einem neuen taktischen Kartenspiel namens Gwint frönen. Mehr dazu auf Seite 20!

Gut auf Deutsch, besser auf Englisch

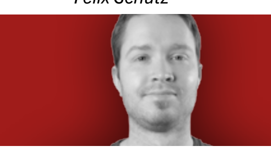
Um die vielen Gänsehaut-Momente und tollen Dialoge passend rüberzubringen, braucht's ausgezeichnete Sprecher. Die hat *The Witcher 3* leider nur bedingt zu bieten. Manche Sprecher – etwa die von Geralt oder Triss – legen sich hörbar ins Zeug und gehen völlig in Ordnung, andere Figuren wirken aber einfach zu abgelesen und überbetont. Hier und da haben sich außerdem Übersetzungsfehler eingeschlichen. Zum Glück lassen sich im Optionsmenü verschiedene Audio- und Textsprachen einstellen und kombinieren! Wir empfehlen die englischen Sprecher und bei Bedarf die deutschen Bildschirmtexte dazu. So steht dem Hörgenuss nix mehr im Wege: Ein wuchtige, gefühlvolle Musikuntermalung und exzellente Soundeffekte machen *The Witcher 3* nämlich auch akustisch zu einem Erlebnis. Unser Highlight: Einfach mal durch den Wald reiten und aufmerksam lauschen! Tagsüber hört ihr vielleicht einige Spechte, die sich laut ratternd an Baumrinden abmühen, nachts dagegen tönen Eulen stimmungsvoll durch's Gehölz.

Edelgrafik auf dem PC

The Witcher 3 ist über weite Strecken eine Augenweide, und das gilt besonders für die PC-Fassung – die ist nämlich sehr viel schneller und auch etwas hübscher als die Konsolenversionen (mehr auf Seite 26)! Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass das Spiel nicht ganz so prachtvoll daherkommt wie auf einigen älteren Screenshots und Gameplay-Videos. Im Vergleich mit früherem Werbematerial mag CD Projekt zwar etwas die Detailschraube zurückgedreht haben, doch selbst dann gäbe es derzeit kein Rollenspiel, das es mit der visuellen Wucht von *The Witcher 3* aufnehmen kann. Von der glaubhaften Vegetation, der bis ins Detail liebevoll gestalteten Welt, dem guten Monsterdesign, der überzeugenden Mimik bis hin zu den prächtigen Tag- und Nachtwechseln sieht das Rollenspiel beeindruckend aus. Damit ist die Grafik in bester Gesellschaft – denn die wird in *Witcher 3* nur noch von seinen inneren Werten übertrumpft. ❏

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



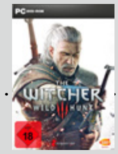
„Das Rollenspiel des Jahres."

CD Projekt hat's geschafft: An *The Witcher 3* muss sich die Konkurrenz in Zukunft messen lassen. Dass die Geschichte und Quests, die Charaktere und Entscheidungen mit so viel Sorgfalt geschrieben wurden, verdient bereits größten Respekt. Ich habe gelacht, geweint, gestaunt und mitgefiebert! Und doch konnte ich jederzeit auch einfach nach Herzenslust durch die Gegend reiten, Schätze suchen, Monster jagen und die riesigen, prachtvollen Umgebungen erkunden. So schön hat das bislang kein Rollenspiel unter einen Hut gebracht! Wenn die PC-Version nun noch bugfrei ins Regal wandert, ist der Titel „Rollenspiel des Jahres" nur noch eine Formsache.

NOCH KEINE FINALE WERTUNG: SO HABEN WIR GETESTET

Unser Test zu *The Witcher 3* hielt uns ganz schön auf Trab! Schon Anfang Mai ging's los, da erhielten wir eine fast fertige Playstation-4-Version, die wir in aller Ruhe durchgespielt haben. Unsere beiden Tester kamen so auf jeweils 70 Stunden Spielzeit und konnten *The Witcher 3* zumindest inhaltlich schon komplett beurteilen. CD Projekt zögerte jedoch lange, auch Testmuster für PC an die Fachpresse zu verschicken. Erst sehr spät trudelte bei uns eine Version ein, die aber noch nicht zum Test freigegeben war. Das Muster entsprach nämlich nicht der fertigen Verkaufsversion mit Releasepatch. Darum zeigten sich darin noch allerlei technische Fehler, etwa Clipping-Bugs, die oft dafür sorgten, dass Geralt durch Wände und Böden fiel. Obwohl sich Geralt überraschend gut per Maus und Tastatur steuern ließ, waren Mauseingaben in Menüs zum Teil noch fehlerhaft. Auch die Auflösung konnte man nur per Eintrag in einer INI-Datei ändern. Auf dieser Grundlage wollen wir natürlich noch keine finale Wertung vergeben, sondern begnügen uns mit einer Einschätzung. Das finale Urteil gibt's in der nächsten Ausgabe sowie auf unserer Website www.pcgames.de.

THE WITCHER 3: WILD HUNT



Ca. € 50,-
19. Mai 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt
Publisher: Bandai Namco/CD Projekt
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Über GOG.com ohne DRM, das Spiel ist aber auch über Steam und als DVD-Version erhältlich. Die DVD-Fassung hat kein DRM, zum Spielen muss aber eine Datei von CD Projekt runtergeladen werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastisch detaillierte Landschaften, wunderschöne Tag- und Nachtwechsel, tolles Monsterdesign – das schönste RPG des Jahres.
Sound: Teils gute, teils mäßige deutsche Sprecher, die englischen sind deutlich besser. Sehr gute Musikuntermalung und feine Soundeffekte.
Steuerung: Per Gamepad gut spielbar, auch wenn das Klettern und Springen manchmal hakelig ist. Die Maus- und Tastatursteuerung ist gut, unsere Vorab-Version enthielt aber noch einige Bugs in der Tastenbelegung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Alles zur Technik lest ihr ab Seite 26 !

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Im Gegensatz zu Geralts Feinden ist das Spiel ungeschnitten: In Kämpfen hackt der Hexer Köpfe und Arme ab, spaltet ganze Körper. Cutscenes zeigen Blut und Splatter, dazu gibt's derbe Sprache und reichlich nackte Haut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Vorab-Version
Spielzeit: Mehr als 100 Stunden

PRO UND CONTRA

- ➕ Riesiger Umfang (100+ Stunden)
- ➕ Massenhaft gut gemachte Quests
- ➕ Gute Story mit viel Humor, Herz und harten, erwachsenen Szenen
- ➕ Riesige, offene, lebendige Welt(en)
- ➕ Spannende Entscheidungen
- ➕ Starke Regie, tolle Präsentation
- ➕ Grandiose Grafik und Atmosphäre
- ➕ Ciri als charismatischer Neuzugang
- ➕ Motivierendes Gwint-Kartenspiel
- ➕ Enorm viel zu entdecken
- ➕ Gelungene, actionreiche Kämpfe
- ➖ Story hängt in der Mitte durch
- ➖ Hexersicht wird zu oft genutzt
- ➖ Chronisch überfülltes Inventar
- ➖ Lustloses Charaktersystem
- ➖ Durchwachsene deutsche Sprecher
- ➖ Einige Bugs in unserer Vorabversion (sollen bei Release gefixt sein)

EINSCHÄTZUNG

89-93

ASUS empfiehlt Windows.

REPUBLIC OF GAMERS

G20

G751

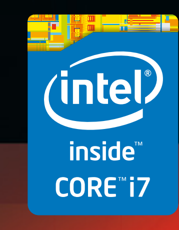
ULTIMATIV GERÜSTET
FÜR ALLE TOP-GAMES

Die stärksten Intel® Core™ i7 Prozessoren, die leistungsfähigste NVIDIA® GeForce® GTX-Grafik, innovative Kühlung und ein von Grund auf auf High-End-Gaming ausgelegtes Design – mach dich mit ROG, dem neuen G751 Gaming-Notebook und dem neuen G20 Gaming-Desktop bereit für alle Game-Blockbuster. **Jetzt kaufen und ultimatives Gaming erleben.**

Alles über ROG Gaming, Notebooks, Desktops, Monitore, Mainboards, und Grafikkarten unter: **www.asus-rog.de**







Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, Intel Core, Core Inside, Intel Atom und Intel Atom Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA oder anderen Ländern.



The Witcher 3

20 Grundlagentipps für einen guten Start!

Von: Felix Schütz

In *The Witcher 3* gibt's verdammt viel zu tun! Da kann man schon mal den Überblick verlieren. Mit unseren Einsteigertipps (garantiert spoilerfrei!) startet ihr ganz entspannt in euer Abenteuer – von seltener Hexerausrüstung über bequemeres Reisen bis hin zur Respec-Funktion haben wir 20 praktische Hilfen für euch.

1 Fackel muss mit!

Kauft euch so früh wie möglich eine Fackel beim Händler, sofern ihr noch keine in der Spielwelt gefunden habt. Das Ding ist Pflicht! Viele Dungeons und Innenräume sind nämlich so finster, dass man kaum die Hand vor Augen sieht. Fackeln halten ewig, eine genügt also. Für schwierigere Kämpfe im Dunkeln oder bei Tauchgängen durch finstere Höhlen empfiehlt sich dagegen der Trank „Katze" – damit kann Geralt selbst in totaler Schwärze sehen. Sollte man immer dabei haben!

2 Augen auf beim Händler!

Sprecht grundsätzlich alle Standard-Händler an, ihr erkennt sie an einem kleinen Beutel-Symbol auf der Minimap. Schaut ihr Angebot nach Bauplänen, Karten und Trankrezepturen durch, manches davon kann sehr nützlich sein. Besonders wichtig sind die mehrteiligen Notizzettel, die ihr bei manchen Verkäufern bekommt, denn die schalten Questreihen für verlorene Hexerausrüstung frei. Die erste davon gibt's schon im Startgebiet Weißgarten!

3 Hexerausrüstung (grüne Items) aufheben und verbessern

Hexerausrüstung – sowohl Waffen wie auch Kleidung – hat in der Regel sehr gute Werte. Allerdings müsst ihr dafür erst die entsprechende Quest starten (siehe Punkt 2), dann die Baupläne finden und schließlich die Items beim Handwerker herstellen lassen. Gefertigte Hexerausrüstung wird im Inventar grün hinterlegt – diese Gegenstände sollte ihr nach Möglichkeit aufheben, also nicht verkaufen oder in Material zerlegen! Später erhaltet ihr nämlich Folgequests, durch die ihr die alte Hexerausrüstung in neue, stärkere Versionen upgraden könnt.



Haltet bei Händlern stets die Augen nach Gwint-Karten, Notizen und Bauplänen offen. Das Zeug wird später wichtig!

4 Gwint: Basisdeck erweitern

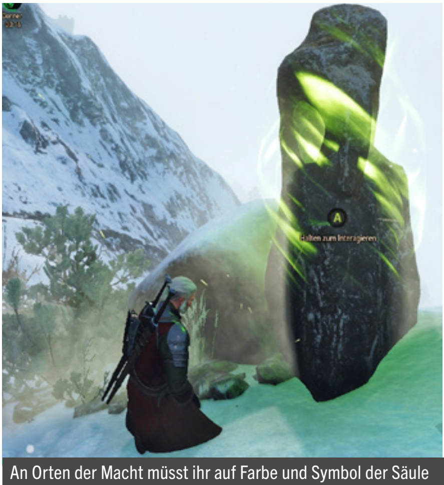
Für ein gutes Gwint-Deck benötigt ihr spezielle Heldenkarten, z.B. Geralt oder Yennefer. Die erhaltet ihr aber nur über entsprechende Questreihen, in denen ihr bestimmte NPCs besiegen müsst. Um die gut gerüsteten Gegenspieler zu schlagen, müsst ihr erst mal ein funktionierendes Basisdeck haben – idealerweise auch für die anderen Fraktionen, denn ihr startet nur mit einem Deck für die Nördlichen Königreiche. Darum unser Tipp: Wenn ihr schon mal beim Gemischtwarenhändler seid, schaut auch gleich nach, ob er Gwint-Karten im Angebot hat. Wenn die Finanzen es zulassen, könnt ihr sämtliche Gwint-Karten einfach blind kaufen und euer Deck so Stück für Stück erweitern – damit hab ihr dann auch bessere Chancen gegen die Quest-Gegner und erhaltet so schnell die ersten Spezialkarten.

5 Reperatursets selbst herstellen

Genervt, weil eure Waffe wieder mal beschädigt ist? Ihr könnt kaputte Ausrüstung bei Schmieden ausbessern lassen oder aber ihr nutzt Reparatursets, die zwar praktisch, aber auch recht selten sind. Schaut darum bei Waffen- und Rüstungsschmieden nach neuen Bauplänen, zum Beispiel in Kaer Trolde auf den Skellige-Inseln. Dort findet ihr nämlich auch Pläne für Reparatursets, mit denen ihr unterwegs eure Ausrüstung in Schuss halten könnt.

6 Respec: Skillpunkte umverteilen

Wenn ihr eure Talentpunkte umverteilen möchtet, müsst ihr dazu den „Trank der Leerung" kaufen – nur damit wird eure Skillung komplett zurückgesetzt! 1.000 Münzen werden für den Trank fällig. Ihr bekommt ihn bei mehreren Händlern, einer davon hält sich in Novigrad auf. Sucht einfach etwas südlich unter der St.-Georgs-Brücke, neben dem Barbier. Dort hat der Gemischtwarenhändler sein Geschäft.



An Orten der Macht müsst ihr auf Farbe und Symbol der Säule achten. Nur mit dem richtigen Skill gibt's einen Talentpunkt!

7 Orte der Macht

Früher oder später stoßt ihr in der Spielwelt auf magische Pfeiler, die sogenannten Orte der Macht. Achtet dort auf Symbol und Farbe des Pfeilers! Violett steht für Yrden, gelb für Quen, grün für Axii, blau für Aard und rot für Igni. Wählt zu jedem Ort der Macht das passende Zeichen aus. Das Zeichen muss nicht aktiv sein oder verwendet werden, einfach per Kreismenü oder Mausrad auswählen reicht völlig. Wenn ihr nun an dem Pfeiler meditiert, erhaltet ihr nicht nur einen Buff, sondern auch einen Talentpunkt! Durch Orte der Macht kann man so sehr schnell an Skillpunkte gelangen. Ihr findet die Zauberpfeiler stets abseits der Wege, erkundet also gezielt die Fragezeichen in der Wildnis.

8 Axii als Questhelfer

Axii ist das einzige Hexerzeichen, das nicht nur in Kämpfen, sondern auch in Dialogen zum Einsatz kommt. Mit dem Zauber könnt ihr nämlich vielen Gesprächspartnern euren Willen aufzwingen. Bringt den Axii-Baustein „Täuschung" im blauen Talentemenü darum so früh wie möglich auf die maximale Stufe und setzt ihn ein – dadurch lassen sich viele Situationen schnell und gewaltlos meistern. Nebenbei erhaltet ihr pro Axii-Einsatz im Dialog einen kleinen XP-Bonus von 40 Punkten. Aber Vorsicht: Axii ist kein Allheilmittel, denn manche Figuren erkennen euren Schwindel und gehen dann erst recht auf euch los! Nebenbei könnt ihr mit Axii auch euer Pferd beruhigen, wenn es in Panik gerät.



Spätestens beim Erkunden von Dungeons ist eine ordentliche Fackel absolute Pflicht. Besorgt euch so früh wie möglich eine!

9 Inventar erweitern

Blöd: Es gibt keine Lagerkiste in *The Witcher 3*. Damit ihr trotzdem genug Platz für alle Fundsachen habt, könnt ihr zumindest euer Inventar erweitern. Dazu braucht ihr lediglich neue Satteltaschen für euer Pferd. Einfache Taschen findet ihr bei vielen Händlern, gute Exemplare sind dagegen seltener. Am Hafen von Holmstein in Skellige findet ihr einen Händler, der Taschen mit einer Kapazität von 100 verkauft. Dort gibt's außerdem einen hochwertigen Sattel, der die Ausdauer des Pferdes um 75 erhöht. Beide Upgrades kosten jeweils ca. 800 Münzen.

10 Geld umtauschen

Ab und zu findet ihr Münzen, die ihr nicht verwenden könnt (sind im Inventar rot gefärbt). Diese Moneten könnt ihr im Zentrum von Novigrad bei der Vivaldi-Bank eintauschen und so schnell eure Finanzen aufbessern.

11 Schwerttalente ausbauen

Sobald ihr 20 Punkte in den Schwertkampf-Talentbereich investiert habt, könnt ihr die Skills „Wirbel" und „Zerfleischen" freischalten. Diese sekundären Attacken setzt ihr ein, indem ihr den leichten oder schweren Angriffsknopf gedrückt haltet. „Wirbel" ist ein schneller Flächenangriff, gut gegen leichte Gegnergruppen. „Zerfleischen" ist dagegen ein langsamer, schwerer Hieb, der sich gegen manche Bosse sowie Schildträger bezahlt macht.

12 Zerlegen oder verkaufen? Der richtige Umgang mit Plunder

Im Normalfall könnt ihr Plunder bedenkenlos verkaufen. Besonders mit Fellen lässt sich schnell gutes Geld verdienen! Alternativ könnt ihr Plunder aber auch bei Handwerkern in Baumaterial zerlegen lassen. Das lohnt sich zum Beispiel bei silbernen Kerzenständern – aus denen könnt ihr Rohsilber gewinnen, das ihr für bestimmte Hexerschwerter benötigt.

13 Schnellreiseziele auf den Skellige-Inseln freischalten

Bei eurem ersten Besuch auf Skellige werdet ihr feststellen, dass manche Gebiete und Nebeninseln nur per Boot erreichbar sind – das kostet allerdings viel Zeit und Nerven. Unser Tipp: Manche Gemischtwarenhändler verkaufen spezielle Karten (Einsame-Welt-Reiseführer), die verschiedene Schnellreisepunkte auf den Skellige-Inseln freischalten. Einen dieser Händler findet ihr am Hafen von Holmstein, im Südwesten der Hauptinsel.

14 Schnellreise im Boot

Simpel, aber vor allem auf Skellige ungemein praktisch: Sobald Geralt am Steuer eines Bootes sitzt, braucht ihr nur die Karte öffnen – dort sind dann (und nur dann!) verschiedene Häfen eingezeichnet, die ihr per Schnellreise ansteuern könnt. Die Häfen sind mit einem Anker-Symbol versehen.

15 Gute Beute liegt überall!

Achtet besonders in Hauptquests darauf, die Gegenden nach Truhen, Kisten, Beuteln und Leichen abzusuchen. Darin verbergen sich oftmals wichtige Baupläne, z.B. für hochwertige Tränke wie „Verbesserte Schwalbe". Speziell in Elfenruinen, aber auch in Höhlen, Häusern und bei Tauchgängen solltet ihr die Augen offen halten. Idealerweise verwendet ihr immer wieder mal Geralts Hexersinne und schaut euch im Raum um – hin und wieder gibt's auch in Hauptquests Seitenpfade und versteckte Kammern, in denen ihr Schätze finden könnt.

16 Schmugglerverstecke checken!

Einige sehr nützliche Items haben wir bei Schmugglerverstecken erbeutet. Die findet man grundsätzlich im Wasser, erkennbar an Fässern, die an der Oberfläche schwimmen. Unser Tipp: Selbst wenn ihr gerade in Eile seid, solltet ihr die Verstecke möglichst untersuchen, denn das geht sehr schnell und lohnt sich fast immer. Schmugglerverstecke findet ihr zum Beispiel an den Küsten von Skellige, aber auch in Seen und Flüssen, etwa vor den Südtoren von Novigrad.

17 Hexeraufträge zeitnah erledigen

An Anschlagbrettern und bei NPCs erhaltet ihr nicht nur Nebenquests, sondern auch verschiedenste Hexeraufträge, bei denen es praktisch immer darum geht, ein bestimmtes Monster zu jagen. Auch diese Aufträge sind Nebenquests und erzählen eigene Geschichten, allerdings sind sie in der Regel deutlich flotter erledigt als „große" Quests – damit sind sie ideal für kürzere Sessions. Wir empfehlen, diese Hexeraufträge so bald wie möglich zu erledigen. Als Belohnung erhaltet ihr nämlich oft gute Waffen, die sich allerdings an der Levelempfehlung der Aufgabe richten – wer auf Level 20 eine Stufe-5-Hexermission erledigt, kann mit der erbeuteten Waffe dann meist nix mehr anfangen.



Den Einsame-Welt-Reiseführer erhaltet ihr u.a. am Hafen von Holmstein. Er schaltet Schnellreisepunkte auf den Inseln frei.

18 Schon gewusst? Lesen hilft! Glossar und Bücher nutzen

Ihr habt Probleme bei einem bestimmten Monster? Schaut in euer Glossar! Dort findet ihr in der Regel die nötigen Informationen, um das Vieh zur Strecke zur bringen – ob Bomben, Öle, Tränke oder bestimmte Zeichen, die man richtig anwenden muss, genau solche Fakten bietet die Gegner-Übersicht. Solltet ihr noch keine Infos zu den gesuchten Monstertypen haben, müsst ihr erst das passende Buch lesen. Ihr findet die Bücher überall, als Beute, in Häusern oder bei Verkäufern. In Novigrad gibt's beispielsweise einen Buchhändler mit großem Angebot. Generell empfehlen wir, alle Bücher im Inventar von Zeit zu Zeit zu lesen (einmal öffnen genügt), das Gleiche gilt für Notizen und Zettel. Danach kann der Lesestoff nämlich bedenkenlos verkauft werden. Das schafft Platz im Rucksack und verbessert die Übersicht.



Wenn ihr Probleme mit bestimmten Monstertypen habt, solltet ihr euer Glossar zur Rate ziehen und die richtigen Bücher lesen.

19 Armbrust als Harpune

In Gewässern werdet ihr manchmal von Ertrunkenen oder Harpyien angegriffen. Das kann nerven! Taucht darum am besten ein wenig unter, so könnt ihr die Armbrust nämlich als Harpune verwenden. In der Regel genügt schon ein Treffer, um tauchende Gegner zur Strecke zur bringen. Und es ist viel schneller, als z.B. vom Boot aus zu kämpfen.

20 Anschlagbretter als erster Anlaufpunkt

Wenn ihr in der Nähe einer Siedlung seid, solltet ihr kurz dorthin reiten und einen Blick auf das Anschlagbrett werfen. Dort erhaltet ihr nämlich nicht nur allerlei Quests, es werden auch unentdeckte Orte auf eurer Karte markiert. ❑

Die Witcher-3-Grafik: Schöne, neue Hexerwelt

Die grandios gerenderte Grafik macht *The Witcher 3* zur neuen Genre-Referenz. High-End-Hardware wird für die opulente Optik jedoch nicht benötigt.

Von: Frank Stöwer

Der dritte *Witcher*-Teil sollte sehr groß werden. Mit dieser Vorgabe entwickelte CD Project die für *The Witcher 3* umfangreich modernisierte und erweiterte Red Engine 3 und setzte dabei einen besonderen Fokus auf weite, dynamische und abwechslungsreiche Landschaften. Neben dem modernen DX11-Renderpart der Leistungszentrale muss vor allem das Streaming funktionieren, anders ist die Darstellung einer großen, dynamischen Welt mit aktueller Hardware nicht möglich. Wie wir anhand einer noch nicht ganz finalen Vorabversion feststellen konnten, ist dieses Vorhaben bestens gelungen.

So schön kann ein Rollenspiel sein

The Witcher 3 sieht vor allem am PC verdammt gut aus und nimmt in puncto Grafik auf jeden Fall auf dem Genre-Thron Platz. In der maximalen Detailstufe (Ultra) beeindruckt der dritte *Witcher*-Teil optisch mit einer hohen Weitsicht, filligranen Schatten mit weichen Kanten (Soft Shadows) sowie einer detaillierten und mit hoch aufgelösten Texturen sowie abwechslungsreicher Vegetation verschönerten Spielwelt. Bei der Texturierung nutzt man ein sogenanntes Blend-Verfahren aus mehreren häufig eingesetzten Texturen, die miteinander vermischt werden können. Das erlaubt unzählige verschiedene und glaubwürdig aussehende Kombinationen. Die Charaktermodelle, die aus bis zu 40.000 Polygonen bestehen und deren Mimik auch per Texture-Blending inszeniert wird, sind ebenfalls ein Hingucker. Dazu kommen modernste Render-Techniken wie eine stimmumgsvolle Beleuchtung mit sehr vielen möglichen Lichtquellen, Subsurface Scattering bei der Hautdarstellung, Umgebungsverdeckung (HBAO+), Partikel- und Nvidia-Hairworks-Effekte sowie sinnvoll eingesetzte Tessellation.

Letztgenannte Technik, die zusätzliche Geometrie erzeugt, kommt nur bei der Wasser- und an bestimmten Stellen der Landschaftsdarstellung zum Einsatz und bringt optischen Zugewinn.

Fordernd, aber nicht überfordernd

Trotz dieser grafischen Schmankerl ist die Performance bei unserer Vorabversion schon ausgezeichnet und verlangt keinesfalls nach High-End-Hardware. Das garantieren die vorbildlich funktionierndе Streaming-Engine sowie der bedachte Einsatz von Tessellation und HBAO+ zur Schonung der GPU genauso wie die lobenswerte Ausnutzung von Mehrkernprozessoren und ressourcensparende Grafikspeicherbelegung. Selbst das LOD geht moderat zu Werke und lässt auch bei wenig Details noch Dinge in der Ferne erkennen.

Eine erste Leistungsprognose

Die uns vorliegende Review-Version von *The Witcher 3* ist weder leistungs- noch treiberoptimiert. So können wir hier nur eine Tendenz angeben, mit welcher Hardware *The Witcher 3* mit mindestens 30 Fps oder mehr läuft, und welche Tuning-Maßnahmen eine gravierende Leistungsverbesserung bringen. Fest steht, mit einem Core i5 mit rund 3 GHz (Ci5-4570/Ci5 2500) oder AMDs FX-6300/8350 gepaart mit einer GTX 770/Radeon R9 280X braucht ihr mit Ausnahme von Hairworks auf kein Detail zu verzichten. ❑

NVIDIA HAIRWORKS: DER GERALT UND SEIN REITTIER HABEN DIE HAARE SCHÖN

Die PC-Version von *The Witcher 3* nutzt für die Darstellung virtueller Haarpracht Nvidia Hairworks. Die Darstellung ist gelungen, benötigt aber viel Leistung.

Gegenüber den Konsolenversionen hat die PC-Version optisch deutlich die Nase vorn. Neben höheren Auflösungen, bis zu dreifacher Sichtweite, besseren Charaktermodellen und feinerer Beleuchtung sowie Schattenwürfen gibt es auch einige exklusive Grafikschmankerl. Besonders auffällig ist dabei die Darstellung von Haar und Fell mittels Hairworks. Diese Technik gehört zu Nvidias Gameworks-Bibliothek und läuft auch auf AMD-Grafikkarten. Die Darstellung erfolgt mittels unzähligen, tessellierten Polygonsträhnen, die mit einem Physikmodell versehen wurden und ist leistungstechnisch sehr anspruchsvoll.

Hairworks kam bisher in den PC-Versionen von *Call of Duty: Ghosts* und *Far Cry 4* zum Einsatz, in *The Witcher 3* ist der Effekt allerdings besonders überzeugend. Die hübsche Darstellung der Haare von Hexer Geralt, Pferdemähnen und Fellen von Wölfen und allerlei anderem Getier sieht besonders in Bewegung sehr schick aus, verlangt aber auch nach einer sehr potenten Grafikkarte. Besonders AMD-GPUs haben ihre liebe Not, den Effekt flüssig darzustellen, aber auch Nvidia-Grafikkarten kapitulieren spätestens dann, wenn Geralts Haarpracht in der Nahaufnahme zu sehen ist oder mehrere Tiere gleichzeitig angezeigt werden müssen – mit Mittelklasse-Grafikkarten solltet ihr daher auf Hairworks verzichten, wenn ihr flüssige Bildraten erhalten wollt.

Ein bisschen schade: Außer bei Hexer Geralt und einigen Tieren und Monstern kommt Hairworks nicht zum Einsatz. Die Frisuren von NPCs wie auch des Witchers Frauen werden konventionell dargestellt. Schade, gerade Letztere wären mit Hairworks sicher noch hübscher anzusehen.



In der Nahaufnahme ist Hairworks extrem anspruchsvoll, selbst eine Titan X hat zu kämpfen.

Wer auf Hairworks verzichten kann, erntet hier massig Fps bei nur gerigen optischen Einbußen.



Selbst starke Nvidia-GPUs verlieren in solchen Szenen rund 40 % Leistung …



… AMD-User sollten lieber auf den Effekt verzichten. Bis zu 70 % Leistungsverlust ist zu viel.

AUSSENBEREICH DETAILSTUFE „ULTRA"

Wenn ihr auf kein Detail zu verzichten braucht, sieht *The Witcher 3* gerade in weitläufigen Außenbereichen fantastisch aus. Das liegt zum einen an der hohen Weitsicht und den stimmungsvollen Licht- und Schattenspielen inklusive HBAO+. Zum anderen sind alle Texturen hoch aufgeloöst und die Vegetation besitzt einen sehr hohen Detailgrad.

Die hohe Weitsicht ist eines der optischen Highlights von *The Witcher 3*. Das liegt daran, dass die Spielwelt riesig ist und das Level-of-Details-System erst spät einsetzt. Außerdem gibt es zumindest am PC keine Nachladeruckler beim Durchqueren der Witcher-Welt.

Die Texturqualität kann sich ebenfalls sehen lassen, denn sowohl die Pixeltapete für die Objekte als auch die Charaktere ist mit 2.048 x 2.048 Pixeln hoch aufgelöst. Der Geometriegrad der Vegetation fällt auch ohne zusätzliche Tesselierung hoch aus.

Die dichte Atmosphäre wird durch die Beleuchtung sowie die filigran und mit weichen Kanten gerenderten Cascade-Shadows erzielt. Dank HBAO+ wirkt auch Vegetation plastisch.

AUSSENBEREICH DETAILSTUFE „LOW"

In der niedrigsten Detailstufe fällt bei den Außenarealen zuerst die stellenweise sehr niedrige Texturqualität auf. Auch bei der Weitsicht müsst ihr zugunsten der besseren Gesamtleistung sichtbare Abstriche machen. Eine akzeptable Atmosphäre bietet die Spielwelt trotz eher simpler Schatten und teils detailarmer Geometrie trotzdem noch.

Das das LOD nicht zu aggressiv eingesetzt wird, könnt ihr auch bei der niedrigsten Detailstufe noch weit schauen. Erst sehr weit entfernte Objekte, wie die oben gezeigten Bäume sind verschwunden. Diese Tuningmaßnahme entlastet die CPU und die GPU.

In der niedrigsten Detailstufe wirken Texturen extrem detailarm und sehen matschig aus. Auf diese Art der Performanceverbesserung sollte ihr wirklich nur dann zurückgreifen, wenn eure Grafikkarte sehr langsam ist und über 512 MB oder weniger Grafikspeicher verfügt.

Die Schattenqualität beeinflusst die Performance. Simple Schatten mit wenig Details und der Verzicht auf die Umgebungsverdeckung (HBAO+) ersparen vor allem der Grafikkarte viel Render-Last.

INNENRAUM DETAILSTUFE „ULTRA"

Die grafische Pracht, die schon in Außenbereichen von *The Witcher 3* für Entzücken sorgt, setzt sich auch im Inneren von Räumen fort. Objekte besitzen hoch aufgelöste Texturen und der Detailgrad, sprich deren Geometrie, fällt hoch sehr hoch aus. Wie in den Außenarealen sorgt auch hier die Beleuchtung für eine stimmige Atmosphäre.

Zu einer realistischen Verschattung der Szenerie gehört auch das als Umgebungsverdeckung bezeichnete Ambient Occlusion. Bei *The Witcher 3* sorgt hochwertiges HBAO+ dafür, dass Nischen abgedunkelt werden.

Obwohl wir uns im Innenraum befinden, könnt ihr immer noch in die Weiten der *Witcher*-Welt schauen. Für diese zusätzlichen Details benötigt ihr allerdings eine potente Garfikkarte und CPU.

Im Zusammenspiel mit mehreren Lichtquellen (Feuer, Fenster, Tür) sorgt gerade der korrekte Schattenwurf sowie die realistische Darstellung für eine stimmige Atmosphäre. Das kostet natürlich Performance.

INNENRAUM DETAILSTUFE „LOW"

Mit niedrigen Details verliert der Innenraum deutlich an Flair. Das liegt zunächst wieder an den teils sehr unansehnlichen Texturen. Bei der Beleuchtung fehlt der Überstrahleffekt und die harten Schattenkanten wirken auch wenig realistisch. Dazu kommt die fehlende Nischenverschattung (Ambient Occlusion) und die teils geringe Geometrie.



Werden Nischen und Ecken nicht mithilfe von Ambient Occlusion verschattet, sehen sie nicht nur weniger plastisch aus, sondern erscheinen auch längst nicht so realistisch. Im Gegenzug spart das der GPU eine Menge Arbeit.

Auf die geringere Weitsicht kann man eher verzichten als auf den Überstrahleffekt, der den Kontrast zwischen der düsteren Beleuchtung im Raum und dem grellen Tageslicht simuliert.

An der Korrektheit des Schattenwurfs ändert sich zwar nichts, die Kanten der Schatten entsprechen jedoch nicht ihren realen Vorbildern. Durch die matschigen Texturen leidet auch das Ambiente der Szene.

AUSSENBEREICH MIT WETTER DETAILSTUFE „ULTRA“

The Witcher 3 bietet neben einem Tag-und-Nacht-Wechsel inklusive Beleuchtungsstimmungen wie Abendrot oder Sonnenaufgang auch ein Wettersystem. Auch das trägt deutlich zur realistischen Grundstimmung des Rollenspiels bei. Allerdings wird für eine hohe Qualität bei der Wettersimulation mindestens eine Mittelklasse-Grafikkarte fällig.

Zugunsten der Gesamtleistung verzichtet CD Project bei der Regendarstellung auf den Einsatz von Partikeln oder einer Physik. Dafür werden die Regentropfen schön am Bildschirm simuliert.

Die Sichtweite ändert sich bei der Regendarstellung zwar nicht. Dafür wird eine Nebel-Textur über die Objekte in der Ferne gerendert, sodass diese leicht verschwommen aussehen.

Der Regen wird auch am Boden sichtbar. Es werden zwar keine Pfützen simuliert, eine zusätzliche Textur zeigt aber die Tropfen, die sich am Boden bilden. Da dieses Verfahren wenig Leistung kostet, ist diese optische Extra auch bei der Einstellung „Low“ zu sehen.

AUSSENBEREICH MIT WETTER DETAILSTUFE „LOW“

Wenn die Grafikkarte mit der Darstellung des Regens, der Regentropfen auf dem Monitor sowie der Nebelbildung in der Ferne überfordert ist, kommt kaum Stimmung auf. Vor allem die Tatsache, dass kaum oder gar kein Regen zu sehen ist, dessen Spuren aber trotzdem gerendert werden, lässt die ganze Szenerie unwirklich erscheinen.

Die Himmelsdarstellung ist simpel, vom Regen ist nichts zu sehen und auch die Simulation von Regentropfen am Monitor fehlt. Das ist ein starker Kontrast zur Wettersimulation mit allen Details.

Die Sichtweite nimmt bei schlechtem Wetter nicht ab. Aber trotz des leichten Nebelschleiers fällt der Detailgrad der Objekte in der Ferne bei der Einstellung „Ultra“ noch deutlich höher aus.

Obwohl beim Spielen mit minimalen Details kein Regen zu sehen ist, bilden sich am Boden Spuren. Im Zuge der stark reduzierten Texturqualität sehen aber auch die Mini-Pfützen nicht besonders schön aus. Dafür wird die Grafikkarte geschont.



Assassin's Creed Syndicate

Von: Matti Sandqvist

Wir haben die Entwickler in Quebec besucht und sagen euch alles über das frische Szenario und die wichtigsten Gameplay-Neuerungen des kommenden London-Ablegers.

Mit Geheimnissen ist es so eine Sache. In der Schule beispielsweise sollte man es tunlichst vermeiden, den Freunden zu beichten, für wen man schwärmt – oder man findet sich eben damit ab, dass man noch Jahrzehnte später aufgrund der einstmaligen Zuneigung aufgezogen wird. Als Auszubildender hingegen ist es eher eine suboptimale Idee, dem Chef zu sagen, was man am letzten Abend wirklich gemacht hat und warum man solche Augenringe hat – nein, man war ganz sicher nicht in der Kneipe, und wenn, hat das Zuspätkommen absolut nichts mit den maximal zwei Radlern zu tun! Und wenn es um die Geheimnisse der Ubisoft-Entwickler geht, empfiehlt es sich für sie, einen gehörigen Abstand zu den fleißigen Mitarbeitern von Kotaku.com zu halten. Denn wie schon im Falle von *Assassin's Creed: Unity* bekamen wir auf der Webseite dank einer anonymen – aber dem französischen Publisher nahestehenden Quelle – Monate vor der offiziellen Ankündigung von *Assassin's Creed: Syndicate* (damals noch mit dem Arbeitsnamen „Victory" betitelt) nicht nur die ersten Infos, sondern auch gleich Ingame-Screenshots des Meuchelabenteuers auf der Webseite vorgeführt.Daher fühlten wir uns zwar geehrt, dass Ubisoft uns in die kanadische Metropole Quebec einlud, um uns – und wenigen anderen deutschen Medienvertretern – zum ersten Mal das im diesem Herbst erscheinende *Syndicate* vorzustellen. Doch ähnlich aufgeregt wie zum letzten Mal im Falle von *Assassin's Creed 3*, von dem wir damals so gut wie nichts vor der offiziellen Ankündigung wussten, waren wir natürlich nicht. Viel mehr freuten wir uns einfach darauf, das uns fast unbekannte Studio kennenzulernen und dass die Entwickler uns zum ersten Mal echte Spielszenen präsentieren. Außerdem waren wir auf die Info-Häppchen gespannt, die uns die Macher im Interview womöglich verraten würden. Enttäuscht wurden wir nicht, der sympathische Creative Director des ambitionierten Projekts, Marc-Alexis Coté, hat sogar einige unserer größten Sorgen entkräftet – wie etwa die Frage nach unnötigen Spielelementen im nächsten Teil oder die der allgemeinen Qualitätsabsicherung. Apropos Qualitätsabsicherung: Der Studiowechsel von Ubisoft Montreal zu Quebec hat nichts mit den Bugs von *Assassin's Creed: Unity* zu



Als Anführer einer Straßengang versucht ihr, Stadteile von den Templern zu befreien.

Wie seine Vorgänger setzt der neue Assassine Jacob auf versteckte Klingen.

Auch wenn Jacob auch Schusswaffen wie Revolver zur Verfügung stehen, kann er auch mit Messern und Schwertern hervorragend umgehen.

Das kommende *Assassin's Creed* dürfte ähnlich blutig werden wie die letzten Teile.

tun. Die Arbeit an *Syndicate* begann bereits vor mehr als zwei Jahren.

Düstere Zeiten

In den allermeisten Punkten waren die Informationen auf Kotaku.com goldrichtig. So ist der nächste Teil der Serie tatsächlich in London angesiedelt und spielt zur Zeit der Herrschaft von Königin Victoria – genauer gesagt im Jahr 1868. Im Gegensatz zu den Vorgängern nehmen die tatsächlichen Geschehnisse wie etwa Arbeiteraufstände oder berühmte Schlachten in der kurzen Zeitspanne jedoch keine so prominente Rolle in der Handlung ein. Den Entwicklern geht es vielmehr darum, den unglaublichen Fortschritt und die düsteren Schattenseiten der sogenannten industriellen Revolution aufzuzeigen und uns so in eine spannende Zeit der großen Umbrüche zu entführen. Marc-Alexis Coté spricht gar von dem ersten „modernen" *Assassin's Creed*. Was er damit meint: Die Spielwelt von *Syndicate* ist den mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Szenarien der Vorgänger entrückt und wirft euch auf einen gigantischen Abenteuerspielplatz, der zwar noch keine Autos kennt, aber durch Technologien wie die maschinelle Herstellung von Gütern, die Eisenbahn oder Dampfschiffe die Lebensgewohnheiten der Menschen auf den Kopf gestellt hat. Im 19. Jahrhundert wuchs zum Beispiel der Großraum London um ganze fünf Millionen Einwohner, wodurch sich zwar der Lebensstandard vieler vom Land zugewanderter Menschen dank sicherer Jobs in den Fabriken drastisch verbesserte, im gleichen Zug wurde aber auch Kinderarbeit etabliert, kriminelle Gangs machten die Straßen unsicher und Armenviertel wurden im großen Maßstab zum Alltagsbild aller Metropolen.

Heldenduo

Ebenfalls interessant für das Setting ist die Tatsache, dass London so etwas wie das Hauptquartier unserer Erzfeinde – der verruchten Templer – ist und somit ein mehr als heißes Pflaster für junge Assassinen wie das Zwillingsheldenduo Jacob und Evie Frye darstellt. Wie, zwei Protagonisten? Ja, ihr habt richtig gelesen: Erstmals in der Seriengeschichte bekommen wir es mit einem Heldenduo zu tun, was bei uns sogleich die Befürchtung aufkommen ließ, dass nun noch mehr der eher unnötigen Koop-Missionen den Weg ins Spiel schaffen. Doch weit gefehlt: Marc-Alexis Coté verriet uns, dass man sich bei *Assassin's Creed: Syndicate* ausschließlich auf die Einzelspielerkampagne konzentriert, vor allem wegen der gigantischen Dimensionen des Spiels, die man eben mit möglichst viel Leben füllen möchte. Das heißt: Ein kompetitiver Mehrspielermodus ist ebenso wenig für das Spiel eingeplant wie etwaige Koop-Aufträge. Stattdessen verwendet Ubisoft Quebec die freien Ressourcen für das interne Alpha-Testing, das laut Coté bereits jetzt begonnen hat. Anscheinend möchte der Publisher eine Bug-Katastrophe ähnlich *Unity* beim Nachfolger vermeiden, was wir als Spieler natürlich nur begrüßen können – vor allem, weil die Mehrspielermodi der *AC*-Reihe nie die große Beliebtheit genossen haben und obendrein etwas aufgesetzt wirkten.

Damit wir uns nicht gänzlich alleine und verloren in den sieben Stadtteilen von London fühlen, stecken die Zwillinge in einer ähnlichen Situation wie wir zu Spielbeginn. Die beiden sind gerade erst in der Weltmetropole angekommen und kennen sich im verruchten Whitechapel oder dem noblen Westminster ebenso wenig aus wie wir. Die breiten Straßen der Hauptstadt des britischen Empire lernen wir somit aus der eingeschränkten Perspektive der Helden kennen und werden auch so an die neuen Spielmechaniken herangeführt. Praktisch: Man kann jederzeit zwischen den Charakteren wechseln und ihre Fähigkeiten individuell verbessern. Nur in einigen Missionen lässt sich der Protagonist nicht auswählen, was ziemlich wahrscheinlich mit der Handlung zu tun haben wird.

Sehr viel haben die Macher über das Heldenduo auf dem Event jedoch nicht verraten. Ob die beiden eher zu den farblosen und seichten Protagonisten wie etwa Connor sowie Arno aus Teil 3 beziehungsweise *Unity* gehören oder doch echte Charmebolzen im Format eines Ezio Auditore sind, lässt sich nach einer kurzen Präsentation schlecht sagen. Was wir jedoch bereits wissen: Jakob und Evie wurden

INTERVIEW MIT **MARC-ALEXIS COTÉ**

„Wir wollen die Fehler der Vergangenheit vermeiden."

PC Games: War es eine große Überraschung für euch, dass das nächste *Assassin's Creed* hier in Quebec entwickelt wird oder war das geplant?
Coté : „Der Gedanke, ein eigenes Spiel zu kreieren, verfolgt uns schon seit der Arbeit an *Assassin's Creed: Brotherhood*. Ich kann mich noch genau an den Tag erinnern, als wir mit der Entwicklung der sogenannten Leonardo-Missionen mit all den Gerätschaften und fliegenden Maschinen begonnen hatten. Das war alles sehr aufregend und seit diesem Zeitpunkt, an dem ich als Teamleiter in Quebec die Fortschritte sah, sagte ich zu mir: Eines Tages möchte ich mir eine Ära aussuchen dürfen und einen *Assassin's Creed*-Teil entwerfen. Wir haben also schon lange die Ambitionen gehabt und ich bin froh, dass wir heute endlich das Spiel präsentieren können."


Marc-Alexis Coté ist Creative Director bei Ubisoft Quebec.

PC Games: Habt ihr das Setting selbst ausgesucht oder ist es Teil des Konzepts der Serie, dass der neue Ableger in London spielt?
Coté : „Es gibt einen Masterplan hinter der *Assassin's Creed*-Reihe. Dieser lässt jedoch den Entwicklern die Freiheit, eine Ära zu wählen, die am besten zu ihrem Konzept passt. Eine Sache, die ich bei diesem Spiel anstrebe, ist die Modernisierung der Serie. Aus diesem Grund haben wir die Epoche der industriellen Revolution gewählt, um sowohl die Geschichte als auch die Umgebung innovativer gestalten zu können."

PC Games: Wie wichtig sind die neuen Fahrzeuge für *Syndicate*?
Coté: „Die Kutschen sind überall in der Stadt verteilt und werden maßgeblich die Herangehensweise an verschiedene Spielelemente beeinflussen. Man kann sie zum Beispiel in die Missionsplanung einbeziehen. Beispielweise habe ich sie genutzt, um eine Zielperson unbemerkt in die Kutsche zu stoßen und dann auszuschalten. Durch die Fahrzeuge entstehen zahlreiche Möglichkeiten, in die Spielwelt einzugreifen und ich denke, dass sie das Spielerlebnis von *Assassin's Creed* nachhaltig verbessen werden. Außerdem verursachen die Vehikel ein gewisses Durcheinander, welches zu vielen Momenten führt, die man mit anderen Spielern teilen kann. Die Physikengine ermöglicht es zum Beispiel, dass sich Kutschen überschlagen können, wodurch es zu vielen lustigen und actionreichen Szenen kommt."

PC Games: Die Protagonisten des Spiels sind Zwillinge, die beide als Assassinen agieren. Wird es folglich einen Koop-Modus geben?
Coté : „Wir orientieren uns intensiv an den Anfängen des Franchise und werden uns daher sehr auf den Singleplayer-Modus konzentrieren. All unsere insgesamt neun Studios werden daran arbeiten, dass die Spieler, die im Herbst den Titel in den Händen halten, eine makellose Spielversion bekommen. Die Spielerfahrung knüpft an die Ursprünge der *Assassin's Creed*-Reihe an und wird sowohl uns als auch die Fans mehr als zufriedenstellen."

PC Games: Anders als bei *Assassin's Creed: Unity* habt ihr für das neue Projekt sehr früh viele Leute zu einem Alpha-Test eingeladen. Wie kommt das? Habt ihr aus *Unity* eine Lektion gelernt?
Coté : „Ich denke, wir haben eine Menge als Unternehmen dazugelernt und haben das Thema in letzter Zeit oft intern angesprochen. Dies ist unter anderem auch ein Grund dafür, dass wir uns jetzt besonders auf die Spielerfahrung konzentrieren. Wir wollen den Spielern ein bestmögliches Spielerlebnis bieten, welches nur durch frühes und intensives Testen entstehen kann. Wir haben die Situation erkannt und geben unser Bestes, um die Fehler der Vergangenheit zu vermeiden."

PC Games: Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist der Schauplatz London. Wurden für die Recherche auch Leute nach London geschickt, um zum Beispiel Fotos von der Architektur und anderen Merkmalen der Stadt aufzunehmen?
Coté : „Allerdings! Ein Großteil des Vorstands und die verantwortlichen Designer waren in London und haben allerlei Nachforschungen angestellt. Auch ich habe angesichts des Projekts London besucht, um das Gefühl der Stadt wahrzunehmen und dadurch besser in die Welt eintauchen zu können. Das Bemerkenswerteste für mich war die Uferlandschaft und die Bedeutung der Themse für die Stadt. In der jetzigen Version des Spiels ist der Fluss noch in Nebel gehüllt, doch spätestens zum Preview im Sommer wird rund um die Themse eine offene und majestätische Spielwelt entstehen. Vom Südufer wird man Sehenswürdigkeiten wie Westminster Abbey, St Paul's Cathedral und einige große Bahnhöfe entdecken können. Wie wir erfahren haben, waren diese Bahnstationen wahre Kathedralen ihrer Epochen und genau wegen solcher Informationen, deren Wichtigkeit man nur vor Ort begreifen kann, sind wir nach London gereist."

PC Games: Wieso habt ihr euch ausgerechnet für das Jahr 1868 entschieden?
Coté : „Das ist eine exzellente Frage, ich hoffe nur, dass die Antwort ihr gerecht werden kann. Die industrielle Revolution ist kein konfliktreicher Zeitraum und auch keine Kriegszeit. Eigentlich ist es eine Phase des Friedens und ich finde das großartig, denn dadurch entsteht ein ganz eigenes Tempo für die Handlung. Wir müssen nicht mehr wie in anderen Teilen von Schlacht zu Schlacht hetzen und haben dementsprechend keinen Zeitdruck mehr. Meiner Ansicht nach wird der Spieler auf diese Weise leichter in die Spielwelt eintauchen können. Aufgrund unseres Fokus auf das Jahr 1868 können wir uns ganz auf das Leben in dieser Zeitspanne konzentrieren. Ein Anlass für dieses Jahr ist außerdem, dass sich das Spiel um die anzutreffenden Charaktere und Figuren drehen soll. Zu diesem Zeitpunkt besteht ganz einfach noch der größte Anteil von historisch wichtigen Zeitgenossen, die wir im Spiel unterbringen können."

PC Games: Also könnte zum Beispiel Darwin vorkommen?
Coté : „Genau Darwin, Dickens und viele andere, die wir bald enthüllen werden."

PC Games: Auch wenn er nur der Feder von Arthur Conan Doyle entsprang – werden wir vielleicht auch einen jungen Sherlock Holmes im neuen *Assassin's Creed* antreffen?
Coté : „Diese Frage wurde erstaunlich oft gestellt. Im Moment möchte ich noch nicht zu viel verraten, aber bis zum Sommer werden wir noch einige Geheimnisse lüften."

PC Games: Was würdest du gerne von einem Spieler hören, nachdem er *Assassin's Creed: Syndicate* gespielt hat?
Coté : „Mein Ziel ist es, dass der Spieler ein ideales Spielerlebnis erfährt, möglichweise sogar das beste der ganzen *Assassin's Creed*-Reihe. Die unzähligen Fans der Serie geben uns die Chance, eines der populärsten Franchises der Spieleindustrie zu werden. Was ich mir wirklich von den Spielern wünsche, ist, dass sie Spaß haben. Vielleicht klingt das jetzt für dich etwas sonderbar, doch genau dasselbe habe ich auch den Schauspielern der Zwillinge Jacob und Evie Frye erzählt. Sie sollen Spaß an der Sache haben, um die Protagonisten des Spiels möglichst authentisch darzustellen. Jacobs Charakter ist sehr abenteuerlustig und er will einfach eine gute Zeit verbringen. Dieses Gefühl soll sich auch auf den Spieler übertragen, der mir dann im besten Fall berichtet, wie viel Spaß er mit *Assassin's Creed: Syndicate* hat. Der Spieler soll sich wie ein richtiger Assassine fühlen und Spaß am Töten haben. Das klingt jetzt etwas komisch ... was ich meine, ist, dass es Spaß machen soll, das viktorianische London als Assassine zu erkunden und dabei eine Menge Aufgaben zu bewältigen."

PC Games: Eine letzte Frage noch: War der Film *Gangs of New York* eine Inspirationsquelle für euch?
Coté : „*Gangs of New York* ist ein Film, den wir uns öfters angeschaut haben. Doch die wahre Inspiration für die Spielidee kommt wirklich aus der Geschichte. Die Wurzeln von Straßenbanden und organisierter Kriminalität liegen zwar nicht im viktorianischen Zeitalter, doch sie hatten erstmals in jener Epoche eine entscheidende Bedeutung. Die Handlung spielt genau in der Mitte dieser Ära und durch *Assassin's Creed: Syndicate* wollen wir den Spielern auch ein Stück der Geschichte näher bringen. Ihr werdet in einer der ersten organisierten Banden in London agieren, die versucht, die Stadt aus dem Griff der Templer zu befreien."



Die Straßenbande von Jacob und Evie trägt den Namen „The Rooks".

Um schnell von einem Hausdach zum nächsten zu gelangen, können die beiden Helden Seilwerfer anwenden.

in ihrer Jugend von Assassinen ausgebildet und werden im Laufe der Handlung von *Syndicate* eine Straßengang namens „The Rooks" anführen. In optionalen Nebenmissionen können die beiden zum Beispiel dann Stadtteile von anderen rivalisierenden Gangs befreien und dort anschließend gewinnbringende Ladenlokale aufmachen. Auf dem Papier wirkt das am Ende sehr ähnlich wie die Eroberungen der Templer-Stadtteile aus *Brotherhood*, doch lassen wir uns gerne eines Besseren belehren, sobald die Entwickler mehr Details über die Straßengangs bekannt geben.

Gangster-Epos der alten Schule

Am prominentesten in Sachen Neuerungen dürften aber die Fahrzeuge sein. Ihr könnt euch in *Syndicate*, ähnlich wie in *GTA 5*, auf die Straße stellen und dort Ausschau nach einem geeigneten Vehikel halten und dieses dann auf Knopfdruck kapern. Selbstverständlich handelt es sich bei den Fahrzeugen nicht um Autos, sondern um Pferdekutschen. Die Ausnahme könnten noch Dampfschiffe darstellen, denn Coté sagte uns mit einem Augenzwinkern, dass die Themse im späteren Spielverlauf eine wichtige Rolle spielen wird.

Von den Pferdekutschen konnten wir aber bereits beim Event sehr viele unterschiedliche Modelle sehen, etwa schwer gepanzerte Gefangenentransporte oder elegante Phaëtons der Reichen – für die nötige Abwechslung in dieser Hinsicht scheint bereits jetzt gesorgt zu sein. Was die Verfolgungsjagden angeht: Bei der Präsentation schienen sie in puncto Tempo und Action denen von *GTA 5* in nichts nachzustehen. Eine weitere Analogie zum Open-World-Gangster-Epos ist übrigens die Polizei. Falls ihr euch schlecht benehmt und euch etwa bei kriminellen Aktivitäten ertappen lasst, werden die britischen Bobbys euch so lange verfolgen, bis ihr sie abgeschüttelt habt. Merkwürdig: Zu einem Lackierer-Shop haben sich die Entwickler hingegen noch nicht geäußert.

Mit den Kutschen erleben wir nicht nur actionreiche Verfolgungsjagden, sondern sollen auch die im Vergleich zu *Unity* um 30 Prozent größere Spielwelt erkunden. Die Entwickler wollen uns Spieler dazu bewegen, uns nicht mehr von einem Schnellreisepunkt zum anderen über die Übersichtskarte zu teleportieren, sondern selbst die aufwendig und sehr detailreich gestalteten Viertel Londons aufzusuchen. Falls ihr Plan aufgeht, dürfte das einen dicken Atmosphärebonus für *Syndicate* bedeuten.

Positive Tendenzen

Auch für das Kampfsystem geloben die Entwickler – mal wieder – Besserung. So soll das Tempo noch mehr angehoben werden und neue Waffen, wie etwa die Revolver, für schnelle Entscheidungen in den Gefechten sorgen. Bei der Präsentation konnten wir, bis auf den häufigeren Gebrauch von Schusswaffen, jedoch keine riesigen Unterschiede erkennen. Ehrlich gesagt sehen wir bei den Kämpfen auch nicht den allermeisten Verbesserungsbedarf. Viel wichtiger ist es, dass *Assassin's Creed: Syndicate* deutlich fehlerfreier als sein Vorgänger erscheint und auf nervige oder halbgare Spielelemente verzichtet – und als Sahnehäubchen obendrauf mit charmanten Protagonisten und einer glaubwürdigen Story daherkommt. Ob dies den Entwicklern gelingt, lässt sich nach einer rund 20 Minuten langen Präsentation schwer sagen. Anhand des Interviews mit Coté und der Aussage, dass Ubisoft beim Nachfolger mehr Zeit für die interne Testphase lässt und sich zudem voll auf die Einzelspielerkampagne konzentriert, sind wir jedenfalls positiv gestimmt – zumal das Setting mal wieder ein Volltreffer ist und die Grafikpracht ihresgleichen sucht. ❑


Bei den rasanten Verfolgungsjagden könnt ihr auch die Pferdekutschen wechseln.

„Gute Tendenzen – ich bin aber auf das Endergebnis gespannt."

Matti Sandqvist

Das neue Szenario in London gefällt mir ungemein gut, ebenso der längst überfällige Verzicht auf einen unnötigen Mehrspielermodus. Kurz zusammengefasst: Das, was ich in Quebec während der Präsentation zu sehen und im Interview zu hören bekam, hinterließ bei mir einen sehr ordentlichen Eindruck. Trotzdem bleiben noch viele Fragen ungeklärt – manche von ihnen lassen sich tatsächlich erst nach einem Test beantworten. Ob *Syndicate* etwa bugfrei erscheint und wie interessant die Story insgesamt ausfällt, das werden wir erst im Herbst erfahren – ich bin gespannt!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Quebec
TERMIN: 4. Quartal 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Assassin's-Creed-Reihe im Gameplay-Check

Welche neuen Spielelemente waren in der *Assassin's Creed*-Serie besonders gut und welche schlecht? Wir geben euch eine Übersicht.

LEGENDE
- Rot: Nervfaktor hoch
- Gelb: Nervfaktor gering
- Grün: Spaßfaktor hoch

COMPANION-APP

Tablets und Smartphones sind praktisch und hip – warum also nicht Spielelemente in ein handliches Format verlagern? Ganz einfache Antwort: Weil die Companion-Apps kaum Spaß machen!

Ubisoft ist beileibe nicht der einzige Publisher, der gerne mit kostenlosen Smartphone- und Tablet-Apps herumexperimentiert. So hatten zum Beispiel auch schon *Battlefield*-Spieler das zweifelhafte Vergnügen, an den Mehrspielergefechten mittels einer sogenannten Companion-App teilzunehmen. Doch der französische Hersteller trieb es mit *Assassin's Creed: Unity* auf die Spitze, indem er in der ersten Fassung des Paris-Abenteuers blaue Kisten in der Spielwelt versteckte, die man nur mithilfe der App öffnen konnte. Wer kein Smartphone oder Tablet parat hatte, konnte folglich das Spiel nicht vollständig durchspielen. Aber auch sonst sind die Funktionen der kleinen Software am Ende beschränkt: In *Blackflag* zum Beispiel hatte man eine Übersichtskarte auf dem Second-Screen und konnte auch rudimentär Handel treiben. Der Nutzen und der Spaß wurden im wahrsten Sinne des Wortes sehr kleingeschrieben.



DABEI SEIT:
AC4 – BLACKFLAG

ASSASSINEN-AUFTRÄGE

Die eigene Assassinen-Gilde aufbauen und Meuchelmörder zu Aufträgen überall auf der Welt schicken? Klingt verführerisch, ist aber in der Praxis richtig öde.

In seinem zweiten Abenteuer wurde aus Ezio Auditore der Anführer einer Assassinen-Gilde und wir durften unsere Begleiter deshalb zu Missionen schicken. Doch unsere Aufgabe bestand lediglich darin, passende Aufträge auszusuchen und danach eine bestimmte Zeit zu warten – Spielspaß geht anders!

DABEI SEIT:
AC – BROTHERHOOD



TOWER-DEFENSE

Das Verteidigungs-Minispiel war zum Glück nur ein einmaliges Experiment.

In *Assassin's Creed: Revelations* wurde unser Gildenhauptquartier angegriffen, falls wir uns zu auffällig auf den Straßen von Konstantinopel bewegten. Das Minispiel war vom Gameplay her sehr ähnlich mit den damals beliebten Tower-Defense-Titeln – nur mit dem kleinen Unterschied, dass die Verteidigungsgefechte schlecht balanciert waren. Obendrein wirkten die kleinen Scharmützel aufgesetzt, weshalb man zum Glück nie wieder etwas von ihnen gehört hat.

DABEI SEIT:
AC – REVELATIONS



GEGENWARTSPASSAGEN

Detaillierte und historisch korrekt dargestellte Schauplätze sind ein Markenzeichen der *AC*-Reihe. Doch es gibt ja (leider) auch noch die Abschnitte in der Gegenwart ...

In der *Assassin's Creed*-Reihe tauchen wir mithilfe der Animus-Maschine bekanntlich in die Erinnerungen von einstigen Meuchelmördern ein und werden so in interessante historische Epochen und Schauplätze versetzt. Doch bereits seit dem ersten Teil gibt es auch noch die Geschichte um Desmond Miles, die aber ihr Ende *Assassin's Creed 3* fand. Mit den eher öden Passagen in der Gegenwart war danach aber noch lange nicht Schluss: Im Nachfolger *Blackflag* durften wir uns zum Beispiel unnötig viel Zeit damit totschlagen, als Angestellter von Abstergo Entertainment ein Bürokomplex zu erkunden. Der Innenarchitekt des Wolkenkratzers hatte sich aber kaum Mühe gegeben, denn die Umgebungen in diesem Abschnitt wirkten doch sehr trist. Auch die kleineren Suchaufgaben und simplen Minispiele im Bürokomplex standen im krassen Gegensatz zum spannenden Karibikabenteuer des Assassinen Edward Kenway. Umso ärgerlicher ist es, dass die Passagen nicht nur vom Gameplay her ziemlich öde sind, sondern – obwohl meist komplett optional – oft wichtige Informationen für die Story liefern. So erfuhr man in *Assassin's Creed: Revelations* etwa nur in dem merkwürdigen Animus-Abschnitt mit seinen schrecklichen Puzzle-Einlagen etwas über den Verbleib eines nahen Verwandten von Desmond. Falls man den Abschnitt komplett außer Acht ließ, erlebte man im Nachfolger eine ziemlich große und unerwartete Überraschung. Ähnliches hat Ubisoft zum Glück nicht noch einmal wiederholt und die Gegenwartshandlung in *Unity* gar komplett gestrichen. Eine weise Entscheidung, wie wir finden.



DABEI SEIT:
AC 1





KAMPFSYSTEM

Mal zu leicht, mal zu schwer: So richtig Laune haben die eher simplen Kämpfe in der Reihe noch nie gemacht.

Es gibt Spieleserien, wie etwa die *Arkham*-Reihe von Rocksteady, die seit dem ersten Teil mit einem griffigen und gut balancierten Kampfsystem punkten. Und dann gibt es auch die *AC*-Reihe, für deren Nahkampfgefechte die Entwickler immer wieder aufs Neue Besserung geloben müssen. Richtig schlecht waren die Kämpfe natürlich nie, jedoch wirkten sie bis *Unity* ziemlich unnatürlich, da die Gegner trotz Überzahl der Reihe nach gegen uns antraten. Im letzten Teil hingegen waren die Kloppereien ab mehr als drei Gegnern so schwer, dass auch Experten oft an ihnen gescheitert sind.

DABEI SEIT:
AC 1

SCHLEICHMISSIONEN

Für echte Meuchelmörder gehört es sich, dass man lautlos vorgeht. Zu dumm, dass Schleichmissionen bis dato in der Reihe zumeist kaum Spaß machten.

Wir können nur zu gut verstehen, dass die Entwickler stets die Schleichpartien in der *Assassin's Creed*-Reihe betonen wollen– alleine wegen des Settings. Was wir aber nicht so recht begreifen: Spätestens seit dem dritten Teil sorgen Aufträge, in denen man überhaupt nicht auffallen darf, für blanke Nerven. Vor allem weil man trotz optimaler Vorbereitung wegen eines ungewollten Sprungs oder eines anderen Fauxpas die Mission zumeist von vorne beginnen muss. Auch das neue Deckungssystem von *Unity* hat hier nicht wirklich für Abhilfe gesorgt, da die Feinde weiterhin echte Argusaugen besitzen und uns aus großer Entfernung erkennen.



DABEI SEIT:
AC 1



MEHRSPIELERMODUS

Moderne Spiele müssen mit einem Multiplayer-Part punkten? Daran haben die *Assassin's Creed*-Macher viel zu viele Jahre geglaubt.

Zugegeben: Die asymmetrischen Mehrspielergefechte, die seit *Brotherhood* ein fester Bestandteil der Serie sind, gehören auf dem Papier eindeutig zu den besseren im Action-Genre. Vor allem was die Abwechslung angeht, bieten die unzähligen Modi und hübschen Karten eigentlich Spielspaß für zig Stunden. Das Problem ist aber, dass es anscheinend die Fans der Reihe kaum weniger interessieren könnte, ob ein neues *Assassin's Creed* überhaupt einen Mehrspielerpart hat. Ergo: Bereits nach wenigen Wochen bleiben die Multiplayer-Server leer und als Spieler fragt man sich ein wenig, ob Ubisoft die Tausenden Arbeitsstunden nicht besser hätte investieren können. Zum Glück soll *Syndicate* ein reines Singleplayer-Vergnügen werden.



DABEI SEIT:
AC – BROTHERHOOD

SEESCHLACHTEN

Auch wenn sie kaum zum Assassinen-Setting passen: Die brachialen Schiffsgefechte gehören zu den bisher besten Spielelementen der Reihe.

Als der erste Teil von *Assassin's Creed* vor acht Jahren erschien, hätte wohl kaum jemand gedacht, dass Schiffe in der Reihe jemals eine prominente Rolle spielen würden. Doch seit *Assassin's Creed 3* sind die spaßigen Gefechte zur See kaum aus der Serie wegzudenken, zumal der Nachfolger *Black Flag* mit seinem Piratenszenario das beliebte Spielelement zum Star machte.
Dabei sind die maritimen Missionen ziemlich einfach gestrickt. Am Ruder eines Segelschiffs stehend, müsst ihr lediglich euren Pott in den günstigen Winkel zum Wind manövrieren und zur richtigen Zeit Breitseiten auf die Feinde feuern. Außerdem könnt ihr noch mit einer Mini-Kanone auf die Schwachpunkte der Feinde feuern und so auch größere Pötte mit wenigen Schüssen ausschalten.
Die Umsetzung der Seegefechte ist aber atmosphärisch und auch grafisch so gut gelungen, dass viele Spieler etliche Stunden nur mit den Schiffsschlachten verbracht haben. In *Black Flag* gab es obendrein noch die Möglichkeit, an Land Notenblätter für sogenannte Shantys zu sammeln und so das Repertoire an Seemannsliedern aufzustocken. Kaum ein anderes Spiel hat mit einem so simplen Element so gekonnt für eine echte Piratenatmosphäre gesorgt! Ob wir aber die Seegefechte in *Assassin's Creed: Syndicate* in der bekannten Form wiedersehen werden, ist eher fraglich. Zum einen ist der neue Teil nur in London angesiedelt und zum anderen kam bereits Vorgänger *Unity* ohne maritime



Missionen aus. Doch die Erwähnung der Entwickler, dass die Themse eine wichtige Rolle beim Nachfolger einnehmen wird, gibt uns zumindest ein wenig Hoffnung.



DABEI SEIT:
AC 3

Revelations fühlt sich wie eine Nebengeschichte an und erzählt die Gegenwartsereignisse auf Meta-Ebene.

Eine unendliche Assassinengeschichte

Auch wenn wir die *Assassin's Creed*-Reihe lieben, müssen wir uns doch über die Handlung der Spiele beklagen. Die ist nämlich vor allem eines: reichlich verwirrend.

Germanistikstudenten im ersten Semester werden gerne mit den wirren Aufzeichnungen von Friedrich Hölderlin konfrontiert. Der deutsche Dichter der Romantik und sein Werk werden heute zwar unbestritten als ein Höhepunkt der abendländischen Literatur angesehen, doch hat die Erfolgsgeschichte einen kleinen Haken: Hölderlin galt spätestens seit 1806 unter seinen Zeitgenossen als wahnsinnig. Das macht sich insbesondere in seinen privaten Aufzeichnungen bemerkbar, mit denen sich Germanisten bereits seit fast zwei Jahrhunderten akribisch beschäftigt haben. Seine Schrift ist kaum als leserlich zu bezeichnen und obendrein hatte der Dichter die Vorliebe, bereits geschriebene Sätze einfach durchzustreichen oder abzuändern. Auch über die eigentlich angedachte Reihenfolge der Sätze herrscht oft Verwirrung und so können wir heute kaum sagen, was Hölderlin uns mit seinen Gedichten und Romanen eigentlich sagen wollte. Heute kennen die allermeisten unter uns seine Texte lediglich in einer von Germanisten stark überarbeiteten Fassung.

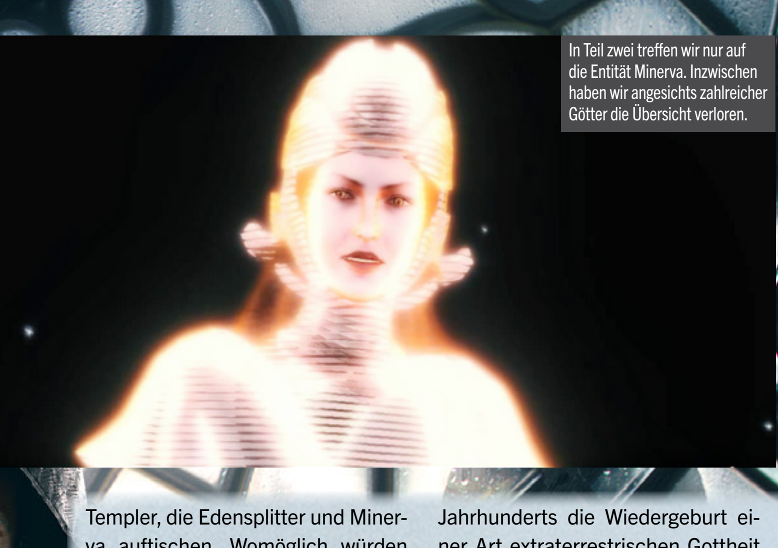
Die lange Geschichte der Assassinen

Zusammenfassend könnte man just das Gleiche über die Handlung der *Assassin's Creed*-Reihe behaupten. Die historischen Settings der Spiele sind allesamt detailliert und glaubwürdig, aber die Rahmenhandlung der Reihe ergibt in der uns präsentierten Form einfach keinen Sinn. Auch hier wäre es vielleicht vonnöten, dass ein paar akribische Spieleforscher für einige Jahrzehnte die Köpfe zusammenstecken und uns anschließend eine sogenannte kritische Edition der Geschichte um die



Zu Beginn konnten mittels Animus nur die Erinnerungen der eigenen Ahnen erforscht werden, inzwischen darf jeder ran.

Wir präsentieren: einen Edensplitter, der einem die Macht verleiht, große – ach, ist ja eigentlich auch egal.



In Teil zwei treffen wir nur auf die Entität Minerva. Inzwischen haben wir angesichts zahlreicher Götter die Übersicht verloren.

Figuren wie Lucy oder Desmonds Vater werden eingeführt, nur um sie willkürlich wieder fallen zu lassen.

Templer, die Edensplitter und Minerva auftischen. Womöglich würden wir dann auch endlich wissen, was die Entwickler bei Ubisoft uns mit der Story von *Assassin's Creed* sagen wollten.

Am Anfang war der Edensplitter

Dabei fing's doch so simpel an: Wir übernehmen in der Gegenwart die Kontrolle über Desmond Miles, seines Zeichens Barkeeper und Nachkomme einer langen Reihe von Assassinen. Er wird von den seit Jahrhunderten mit den Meuchelmördern verfeindeten Templern entführt und an den Animus angeschlossen, eine Maschine, welche ihn die Erinnerungen seiner Ahnen erleben lässt. Im ersten Spiel ist dieser Vorfahre Altair, und die Geschichte wird nicht viel komplizierter als diese Prämisse – lediglich der gegen Ende der Handlung eingeführte Edensplitter, ein Artefakt mit scheinbar übernatürlichen Kräften, deutet bereits auf den Wahnsinn hin, der da noch folgen soll. Und am Ende von Teil zwei wird's dann schon reichlich verwirrend, denn als Italo-Lover Ezio Auditore erleben wir in der Provence des 15. Jahrhunderts die Wiedergeburt einer Art extraterrestrischen Gottheit namens Minerva mit. Oh, und wer alle versteckten Wahrheitsrätsel im Spiel löst, erfährt, dass die Menschheit künstlich erschaffen wurde und Adam und Eva real sind. Währenddessen befindet sich Desmond in der Gegenwart gemeinsam mit ein paar Assassinen-Kollegen auf der Flucht. Das Ende des Spiels deutete bereits auf ein Finale im nächsten Teil hin. Dann jedoch bemerkte Ubisoft, dass mehr Spiele mehr Geld bedeuten, und so wurden diese Flucht und Ezios Geschichte in *Brotherhood* und *Revelations* erst einmal ordentlich ausgewalzt. Anstatt einer Gottheit standen wir nun auf einmal mehreren untereinander verfeindeten gegenüber, bisher scheinbar wichtige Figuren wurden halbherzig aus der Handlung gestrichen und auf einmal stand auch noch das Schicksal der ganzen Welt auf dem Spiel. Ach, was vermissten wir schon damals die Zeiten, als böse Templer noch das größte Problem waren und wir zum Verständnis der wirren Geschichte nicht drei Notizbücher benötigten. Und dann kam Teil drei und wir ließen alle Hoffnung fahren.

Unter einer Decke mit Ubisoft

Was die Geschichte bisher zwar ähnlich nachvollziehbar wie für Laien die Relativitätstheorie, aber dennoch noch leidlich spannend machte, zeigte sich nämlich am Ende des ersten Amerika-Teils: Die Entwickler haben anscheinend selbst keine Ahnung mehr, wo sie mit ihrer Handlung hinwollen. Protagonist Desmond stirbt, die Welt wird von Minerva unterjocht und dann – nichts. Es passiert schlicht und ergreifend nichts. Seitdem tritt die Handlung der Serie völlig auf der Stelle. Die Meta-Gegenwartshandlung, welche in *Revelations* mit Desmonds Koma-Erfahrungen begonnen hat, wird immer obskurer. So steuern wir in *Black Flag* und *Rogue* Angestellte von Abstergo durch die Büroräume des Unternehmens, welches nun mit Ubisoft zusammenarbeitet, um mithilfe des Animus *Assassin's Creed*-Spiele herzustellen. Wir wünschten, es wäre so, aber: Nein, das ist kein Scherz. Aus der Ego-Perspektive laufen wir durch das Großraumbüro, treffen in den unterirdischen Server-Räumen auf Minerva und Co., die schon lange ihre mystische Aura verloren haben, und kehren anschließend zu unserem Arbeitsplatz zurück. Sowohl in *Black Flag* als auch in *Rogue* endet damit unsere Rolle.

Assassinen wie wir

In *Unity* schließlich werden die Gegenwartsabschnitte vollends wegrationalisiert, nur in einigen sehr kurzen Zwischensequenzen sprechen wir mit der aus den Vorgängern bekannten Assassinen-Kollegin Becca – und das „wir" ist wörtlich zu verstehen, denn nun spielen wir uns selbst, die wir vor dem Bildschirm sitzen, und versuchen, die Templer-Pläne zu durchkreuzen. Im Animus (bzw. Helix, wie er jetzt genannt wird) selbst schlagen wir uns trotz einer geerdeteren Atmosphäre weiterhin mit Minerva, Edensplittern und anderem Nonsens herum. Fazit: So viel Spaß *Assassin's Creed* auch macht, die Handlung ist inzwischen wohl kaum noch zu retten. ❑



Am Schluss von Teil zwei schien das Story-Ende absehbar. Nun sind wir sieben Spiele weiter und es ist kein Ende in Sicht.



Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeitsvereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeits-vereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeits-vereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeitsvereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeitsvereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

Die Vorschau auf Deus Ex: Mankind Divided können wir euch in der digitalen Ausgabe der PC Games aufgrund einer Vertraulichkeits-vereinbarung mit Square Enix erst ab dem 16. Juni präsentieren.

Dicke Raumschiffe, fette Schlachten: In *Dreadnought* dürft ihr euch wie ein Science-Fiction-Captain fühlen.

Zu Gast bei Yager in Berlin: Fünf PC-Games-Leser konnten sich einen Nachmittag lang in spannende Mehrspieler-Schlachten von *Dreadnought* stürzen und mit den Entwicklern plaudern.

Sneak Peek: Dreadnought

Von: Stefan Weiß

Ein Nachmittag mit Raumschiff-schlachten, Feed-backrunde und Entwicklerplausch!

Ankunft im Yager-Hauptquartier: Zusammen mit dem fränkischen Leser-Trio Bodo Heyn (22), Simon Koch (19) und Wolfgang Wismeth (27) erreichen wir das Berliner Entwicklerstudio, wo schon die beiden weiteren Sneak-Peek-Teilnehmer Ole Schweim (35) und Jörg Rößler (25) auf uns warten. Ole und Jörg hatten quasi Lokalvorteil und daher nur einen kurzen Reiseweg zu absolvieren. Auf dem Spielplan der Sneak Peek stehen für den 7. Mai 2015 ausgiebige Mehrspielergefechte in *Dreadnought*. Für unsere fünf Leser heißt das, sich einen Nachmittag lang als angehende Raumschiff-Captains zu beweisen. In *Dreadnought* steuert ihr mächtige Kreuzer, Korvetten, Zerstörer und schließlich die namensgebende Schlachtschiffklasse Dreadnought – ein besonders langsames, aber fett bewaffnetes Raumschiff im Stil eines *Battlestar Galactica*. Da unsere fünf Leser verschiedenste Genre-Vorlieben aufweisen, sind die Entwickler bei Yager Development natürlich besonders darauf gespannt, wie ihr Science-Fiction-Spiel ankommt.

Spielervorlieben

Der selbstständige Kaufmann Wolfgang Wismeth beispielsweise ist absoluter Fan von Weltraumspielen, hat jeden Sternenwinkel sämtlicher *Star Wars*-Spiele erkundet und ist aktuell fleißig dabei, *Star Citizen* zu spielen. Auch Industriemechaniker Jörg Rößler ist gut in Sachen Weltraumaction und Multiplayer unterwegs, Titel wie *Fractured Space*, *Evolve* und *Skyforge* stehen da ganz oben auf seiner Begeisterungsliste. Schüler Bodo Heyn ist ein wahrer Spielesammler und interessiert sich für fast alle Genres. Student Simon Koch und Systemadministrator Ole Schweim kommen zwar eher aus dem Rollenspiellager, möchten mit *Dreadnought* aber gerne mal in ein neues Genre reinschnuppern.



Producer Mark Liebold (rechts) führt unsere Leser durchs Entwicklerstudio und gibt spannende Einblicke in die Projektarbeit zu *Dreadnought*.

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?
Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.



Neben klassischen Weltraumschlachten liefert ihr euch in *Dreadnought* auch Gefechte auf Planetenoberflächen.

Wer im Team-Elimination-Modus abgeschossen wird, kommt mit einem wendigen Jäger zurück ins Match.

Zur Auflockerung und zum gegenseitigen Beschnuppern nimmt *Dreadnought*-Producer Mark Liebold die Teilnehmer kurz an die Hand und macht eine kleine Führungstour durchs Studio. Dabei fallen unseren Lesern die lockere Atmosphäre und das freundliche Interesse seitens der Entwickler auf, die auch Fragen gern beantworten. Man spürt den Teamgeist, der bei Yager herrscht und deren Wunsch, ein tolles Weltraumspiel zu schaffen. Nach diesem Einblick geht es in den Playtest-Raum.

Erste Sporen verdienen

Vor den fertig aufgebauten Spiele-PCs erwartet uns Senior-QA-Techniker Thomas Schmidt und hat sogleich noch eine kleine Überraschung für die Sneak Peek parat: Bevor es in die Mehrspielergefechte zusammen mit fünf Entwicklern geht, dürfen die Leser eine aktuelle Version des Tutorials aus dem geplanten Einzelspielermodus für *Dreadnought* spielen. „Ich werde euch dazu auch gar nicht viel erklären und nur im schlimmsten Fall eingreifen", so Schmidt. „Vielmehr ist uns wichtig, dass wir sehen, wie gut euch das Tutorial Steuerung und Interface erklärt. Wir werten eure Erfahrung dann später in einer offenen Feedbackrunde aus." Sogleich stülpen sich unsere fünf Leser die Kopfhörer über und los geht's. Alle folgen gespannt der ersten Zwischensequenz, die in die Hintergrundgeschichte von *Dreadnought* einführen soll. Lediglich Bodo braucht schnell erste Hilfe, musste er doch ein paar Sekunden ohne Ton auskommen. Der Grund ist lapidarer als gedacht – ein Kopfhörer muss eben auch am PC angestöpselt sein.

Das Tutorial spielt auf einer hübsch designten Planetenoberfläche mit einer nachfolgenden Schlacht im Orbit. Anhand eines ersten spielbaren Schiffes sollen die Spieler Funktionen sowie Skills ihres fliegenden Untersatzes erlernen und sich so erste Sporen im Kampf verdienen. Währenddessen beobachten QA-Techniker Thomas und sein Kollege Nathan aufmerksam die Aktionen und Reaktionen der Leser. Und tatsächlich ergeben sich etliche Details, die sich die Entwickler sofort notieren und die in der späteren Feedbackrunde zur Sprache kommen. „Ich würde mir einen Wegweiser auf der Minimap wünschen, da ich den ersten Checkpoint übersehen habe und an ihm vorbeigeflogen bin", gibt Wolfgang beispielsweise an. „Die ersten zwei Minuten war ich etwas erschlagen", meint Ole, „weil sofort nach dem Start alle HUD-Elemente auf einmal aktiv sind. Aber das Tutorial erklärt dann recht zügig die Funktionen. Trotzdem sollten die einzelnen Elemente nach und nach eingeführt werden", schlägt er vor.

Simon hingegen wünscht sich: „Dass man die Tooltips entweder manuell schließen, sie nachträglich noch mal aufrufen kann oder sie sich erst schließen, wenn ich die angegebene Aufgabe auch erfüllt habe. Ich hatte das Problem, dass die Anzeige für Sekundärfeuer zu schnell verschwand und ich im nachfolgenden Kampf erst mal Probleme hatte, bis ich die richtige Taste durch Ausprobieren fand." „Genau solches Feedback brauchen wir", sagt Thomas, „damit wir diese Feinheiten für das fertige Spiel ändern können." Später beim abendlichen Ausklang mit den Entwicklern erfahren wir, dass sich Programmierer Nathan gleich nach dem Tutorial daran gemacht hat, Verbesserungen auszuarbeiten.

Story mit Luft nach oben

Auch Feedback zum ersten Storyeindruck ist Entwickler Yager wichtig. Hier waren sich die Leser grundlegend darüber einig, dass die angedeutete Geschichte vom Krieg zwischen Menschen und künstlichen Wesen zwar Potenzial, aber auch noch deutlich Luft nach oben aufweist. „Ich finde die Geschichte noch zu austauschbar", meint beispielsweise Ole. „Nach dem kurzen

„Mein Favorit war die Sniper-Schiffsklasse."



BODO HEYN, 22 JAHRE, SCHÜLER:
„Die Sneak Peek zu *Dreadnought* war sehr kurzweilig, was an der direkten Steuerung der Schiffe und den guten Soundeffekten lag. Bitte noch etwas Feintuning betreiben, dann haben wir ein Science-Fiction-Game mit hohem Niveau."

„Team-Deathmatch macht einfach Hammer-Spaß!"



WOLFGANG WISMETH, 27 JAHRE, SELBSTSTÄNDIGER KAUFMANN:
„Design, Grafik und Sound verleihen dem Spiel eine unglaublich epische Atmosphäre und geben mir ein intensiveres Gefühl als in den Raumschlachten aus *Star Wars* oder *Star Trek*, weil ich mittendrin bin."



Die einzelnen Klassen im Spiel lassen sich nach und nach individualisieren und variabel einsetzen.

Es dauert ein paar Runden, bis man alle Elemente des HUDs verinnerlicht hat. Hier wünschen sich die Leser noch Verbesserungen für das Tutorial.

Eindruck kann man sich auch noch nicht so richtig mit den Fraktionen identifizieren", fährt er fort. „Es wäre gut, wenn die Entwickler hier noch einen richtig fiesen Antagonisten einbauen. Trotzdem geht das Tutorial aber schon sauber von der Hand und führt mich in die gespielte Schiffsklasse ein – so muss das sein", sagt Jörg. Yager nimmt auch diese Kritik dankbar auf, schließlich ist der Einzelspielermodus gerade erst in der Entstehungsphase.

Fünf gegen fünf

Nachdem alle Teilnehmer das Tutorial erfolgreich abgeschlossen haben und dabei sogar weiter gekommen sind als von den Entwicklern gedacht, wechseln wir ins Kern-Gameplay von *Dreadnought* – dem Mehrspielermodus. Dazu gesellen sich zu unseren fünf Lesern noch fünf Entwickler. In gemischten Teams starten sie zunächst mit dem klassischen Team-Deathmatch. „Ich hab so ein, zwei Matches gebraucht, um mich zurechtzufinden", teilt Bodo später mit und fährt fort: „ Die Klassen finde ich soweit ziemlich ausgewogen und man muss stets aufpassen, keinen Fehler zu machen. Selbst ein großer Dreadnought lässt sich innerhalb weniger Sekunden von der gegnerischen Flotte zerpflücken. Mein Favorit war der Sniper, da ich mit ihm die meisten Kills bekommen habe (grinst)!"

„Man fühlt sich schnell wie ein Schiffskapitän!"



OLE SCHWEIM, 35 JAHRE, IT-SYSTEMADMINISTRATOR:
„Beim Scout hat mir die Kombination aus Torpedos und Tarnmodus sehr gut gefallen. Schnell ins Schlachtfeld rein, die Torpedos auf den Gegner abfeuern und dann getarnt zurückziehen."

Auch die übrigen Teilnehmer nutzten die ersten Matches, um sich mit den verschiedenen Klassen vertraut zu machen. Ole beispielsweise favorisiert für sich recht schnell die Scout- und Support-Klasse: „Mir macht es Spaß, mich auf einzelne Klassen einzuschießen, um in Ruhe herauszubekommen, wie man seine Klasse effektiv spielt." Besonders angetan ist Ole



Leser Ole Schweim fand sich nach kurzer Einspielzeit gut in *Dreadnought* zurecht und bot den Entwicklern Paroli.



Thomas Schmidt ist Senior QA-Techniker bei Yager und sehr auf das Feedback der Leser gespannt.

Gigantische Anlagen im Weltall bieten den Spielern reichlich Deckungsmöglichkeit und taktischen Freiraum.

von den Schlachtfeld-Karten: „Genau die richtige Größe! Man hat keine Leerlaufzeiten, aber muss auch keine Angst vor Spawn-Kills haben. Das Design finde ich gut, vielleicht könnte es noch etwas zerstörter wirken, es ist ja ein schließlich ein Schlachtfeld."

Je mehr Partien Leser und Entwickler absolvieren, umso lebendiger werden auch die Reaktionen, da die Spieler verschiedene Taktiken ausprobieren. „Wer in meinem Team ist – könnt ihr bitte mal alle mit mir auf die beiden Dreadnoughts gehen, die einfach nicht kaputtgehen wollen" tönt es da im Spaß verzweifelt von Entwicklerseite her. Leser Simon, der eines der besagten Dreadnought-Schiffe befehligt, grinst in sich rein. Der Grund: In seinem Team sind noch drei Support-Schiffe am Start. Mit dieser Kombination lässt sich ein Dreadnought-Schiff sehr lange am Leben halten, wenn die Supporter es geschickt verstehen, in Deckung und nahe beim Dreadnought bleiben, um ihn dauerhaft per Reparatur-Beam zu schützen. – Später in der Abschlussrunde berichten uns die Entwickler, dass sie anfangs fürchteten, die Leser vielleicht zu frustrieren, wenn die Yager-Jungs zu ernst spielen. Doch das Gegenteil ist eingetreten. „Ihr habt uns aber schnell ganz ordentlich zugesetzt und coole Abschüsse produziert", resümiert etwa QA-Techniker Thomas Schmidt. Leser Wolfgang Wismeth will alle Klassen näher kennenlernen und wechselt daher in den Partien auch gerne mal munter seinen fliegenden Untersatz. Wie er sich dabei fühlt, gibt sein folgendes Statement wieder: „Den Dreadnought finde ich sehr gut, mein Spitzname für ihn lautet

„Ich freue mich schon auf die Betaphase."

JÖRG RÖSSLER, 25 JAHRE, INDUSTRIEMECHANIKER:
„Die Schiffsdesigns und das Schadensmodell gefallen mir gut. Die Schlachtkarten, vor allem die Planetenoberflächen, wirken noch etwas leer und zu unbelebt. Das könnte noch verbessert werden."



Game-Designer Timm Boukoura war mit Eifer bei der Sache und gab seinen Mitspielern zwischendurch taktische Tipps.

Schon nach wenigen Spielrunden waren Leser und Entwickler ins taktische Gemeplay vertieft.

In solchen Momenten kommt in *Dreadnought* erstklassige Stimmung auf: Das namengebende Schlachtschiff lässt gerade seine Raketen auf den Gegner los.



„Ich würde zuerst den Einzelspielermodus zocken."

SIMON KOCH, 19 JAHRE, STUDENT:
„Das Tutorial ist prinzipiell gut, allerdings sollten die Info-Fenster, welche die Bedienung erklären, nicht schon nach kurzer Zeit automatisch verschwinden. Wer hier abgelenkt ist, verpasst unter Umständen wichtige Infos für den Einstieg."

Flying Rock. Er ist zwar langsam wie 'ne blinde Schnecke, hält aber viel aus und schlägt zu wie Thors Hammer. Außerdem hat er die meiner Meinung nach coolsten Fähigkeiten überhaupt und man fühlt sich wie ein Kommandant eines mächtigen Sternenzerstörers."

Sich wie ein Captain zu fühlen, das bestätigen auch die anderen Teilnehmer in der Feedbackrunde. Ole lobt auch die Atmosphäre: „Man wird in das Spielgeschehen gezogen und fühlt sich schnell wie ein Schiffskapitän."

Yager strebt an, dass man sich in den unterschiedlichen Klassen in die Rolle seines Wunsch-Science-Fiction-Captains hineinversetzen kann. So versteht sich die Korvette beispielsweise als Pendant für Han Solos Rasenden Falken. Das beurteilt unser *Star Wars*-Experte Wolfgang mit einem Augenzwinkern: „Mir gefällt die Korvette gut, sie weist sehr gute Fähigkeiten auf und teilt auch sehr gut Schaden aus. Sie ist meiner Meinung nach nur leider etwas zu träge. An den Rasenden Falken kommt Sie daher nicht ran. Ich kann das so sagen, da ich in diversen *Star Wars*-Spielen den Falken oft genug gesteuert habe. Und auch in dem neuen Trailer zu *Episode 7* sowie in den Filmen kann man die Beweglichkeit des Falken sehr gut erkennen."

Schöner Ausklang

Am frühen Abend beenden unsere Leser ihr letztes Match. In seinem Feedback bringt Ole Schweim das Erlebte für die Teilnehmer auf den Punkt: „Die Version hat meine Erwartungen voll erfüllt, es hat richtig Spaß gemacht. Ich denke, da kommt ein sehr gutes Spiel mit sehr viel Potenzial auf uns zu." ❑



Jede Schiffsklasse hat unterschiedliche Aufgaben. Der Supporter im Hintergrund etwa repariert angeschlagene Team-Kollegen.



Im Hintergrund laufende Debug-Routinen zeichnen alle Mehrspielerpartien auf, um wertvolle Informationen für die Entwickler zu liefern.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: DREADNOUGHT

An dieser Stelle verraten wir euch, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

TRENDRICHTUNGEN

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur“ ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



DIE GRAFIK



Leser: Vor allem das detaillierte Schiffsdesign hat unseren fünf Teilnehmern gut gefallen. Auch die wuchtig inszenierten Effekte kamen gut an. Für den gezeigten Planetenlevel wünschen sich die Test-Spieler mehr Leben und auch die Auflösung der Texturen dürfte ruhig etwas höher ausfallen.

PC Games: Im Vergleich zu unserem letzten Studiobesuch und der dabei gezeigten Version ließen sich leichte grafische Verbesserungen verzeichnen. Wir sind gespannt, was sich in Bezug auf die Technik noch ändert, da es sich um eine Alpha handelt.

DIE SCHIFFSKLASSEN



Leser: Mit den verschiedenen Raumschiff-Klassen herumzutüfteln fand großen Zuspruch bei unseren Teilnehmern. Schon nach kurzer Einspielzeit fand jeder Spieler seine persönliche Lieblingsklasse und hatte dadurch viel Spaß in den Gefechten.

PC Games: Die fünf spielbaren Schiffsklassen gibt es in jeweils drei unterschiedlichen Ausführungen als Light-, Medium- und Heavy-Variante. Taktiker dürfen sich dabei auf jede Menge Customization-Inhalte freuen, mit denen man sein Schiff individuell pimpen kann.

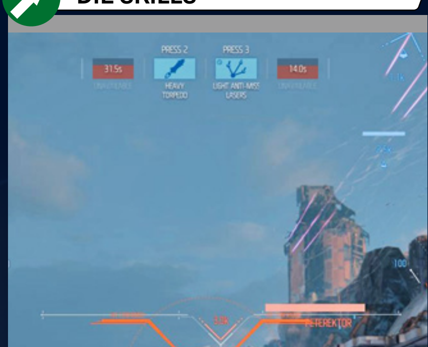
DIE STEUERUNG



Leser: Am Anfang fühlten sich die Teilnehmer noch etwas vom Interface überfordert, konnten aber dank des Tutorials gut in Spielfluss kommen. Einige Details am Interface sollten noch verbessert werden, insgesamt schneidet die Steuerung aber gut ab.

PC Games: Die langsame Bewegungsrate der Schiffe erfordert eine kurze Eingewöhnungszeit. Die wichtigsten Steuerelemente für Maus und Tastatur lassen sich schnell erlernen. Die Bedienung per Gamepad-Controller ist derzeit noch in Planung, ebenso wie eine freie Tastaturbelegung.

DIE SKILLS



Leser: Die verschiedenen Fertigkeiten in den einzelnen Schiffsklassen boten reichlich Raum zum Experimentieren und überzeugten insgesamt. Einige Balancing-Details sollten noch verbessert werden.

PC Games: Bislang haben die Entwickler schon insgesamt mehr als 60 verschiedene Skills vorgesehen, die ihr nach und nach im Spiel freischaltet. Hier dürfte es vor allem in den kommenden Beta-Tests noch reichlich Balance-Potenzial geben.

DIE MEHRSPIELERMODI



Leser: Sowohl Team-Deathmatch als auch Team-Elimination (bei dem man mit einem Jäger respawnt) sorgten für prima Unterhaltung. Vor allem die vielfältigen Taktikmöglichkeiten fanden Anklang.

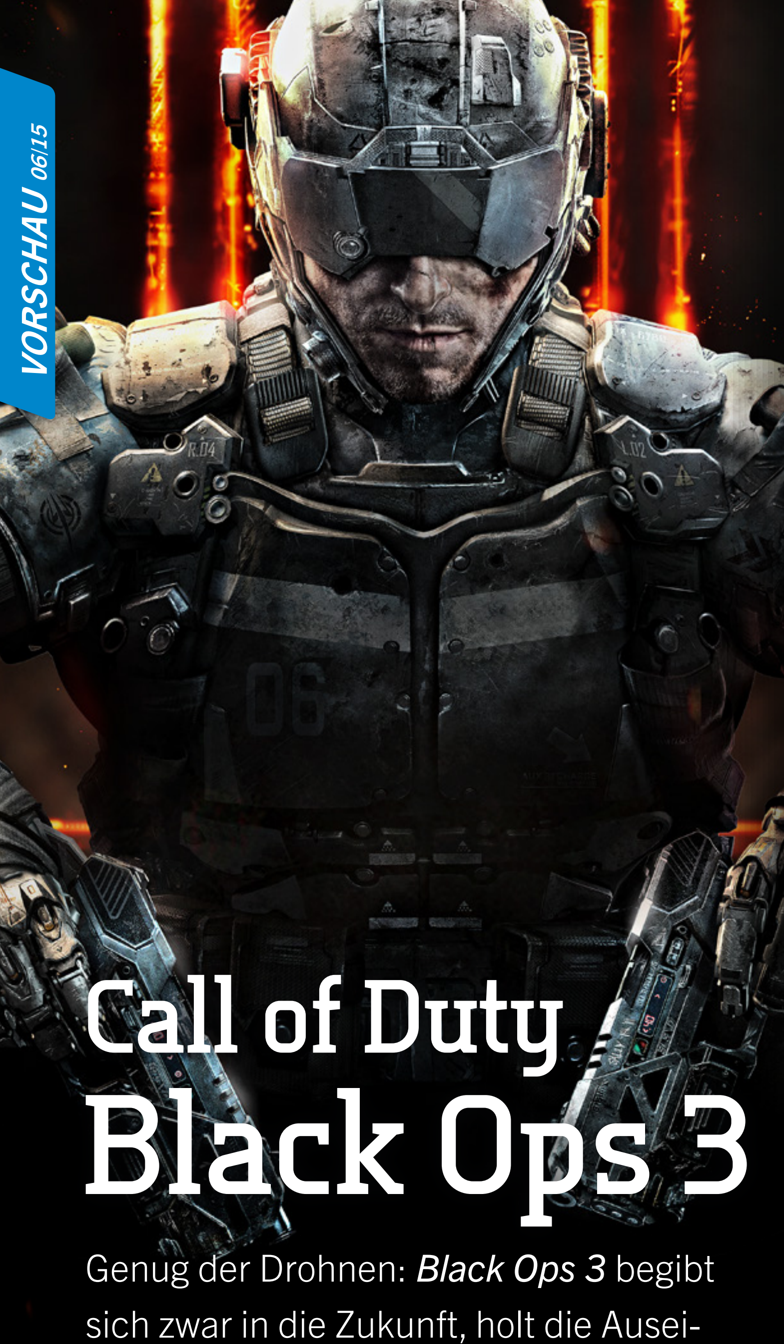
PC Games: Neben Team-Deathmatch und Team-Elimination möchten die Entwickler von Yager auch weitere Modi für *Dreadnought* anbieten. Hier möchte das Team vor allem mit der Community zusammenarbeiten und deren Feedback nutzen.

DER STORYEINSTIEG



Leser: In Sachen fesselnde Einzelspielerunterhaltung müssen die Entwickler noch nachlegen. Zwar kommt das grundsätzliche Setting mit seiner deutlichen Parallele zu *Battlestar Galactica* gut an, aber es fehlte den Lesern noch an Identifikationsmöglichkeiten und einem klar umrissenen Gegnerbild.

PC Games: Bislang konnten wir anhand des spielbaren Tutorials nur einen ersten Einblick ins Spieluniversum und die Hintergrundgeschichte bekommen.



Call of Duty Black Ops 3

Genug der Drohnen: *Black Ops 3* begibt sich zwar in die Zukunft, holt die Auseinandersetzungen aber wieder auf den Boden zurück.

Von: Lukas Schmid

Was vor knapp zwölf Jahren als Zweiter-Weltkriegs-Shooter mit Fokus auf die Solo-Kampagne begann, hat sich mit der Zeit immer weiter in die Zukunft begeben und sich zu einer Mehrspieler-Macht entwickelt, der sowohl von Fans als auch von Kritikern schon seit Langem ein Hang zur Stagnation nachgesagt wird. Nun sind wir mit *Black Ops 3* beim inzwischen elften Ableger der *Call of Duty*-Hauptserie angelangt und erneut begeben wir uns in eine vom Krieg gebeutelte Zukunft. Zu unserer Überraschung erwartet uns nicht mehr vom Altbekannten, sondern eine Fülle an neuen Ideen, eingepackt in das bekannte Gewand.

All Robots must die

Eine der augenscheinlichsten Neuerungen: Anstatt wie bisher einen vorgegebenen Helden übernehmen wir diesmal die Kontrolle über einen selbst angefertigten Avatar, wahlweise weiblich oder männlich. Bekannte Gesichter wie Raznov oder Menendez treffen wir zwar auch, jedoch nicht mehr wie bisher in spielbaren Flashbacks. Das deutet auf eine deutlich gestrafftere Handlung als jene der beiden Vorgänger hin, die sich jeweils über viele Jahrzehnte erstreckt. Tatsächlich wird sich die Handlung von *Black Ops 3* im Rahmen von lediglich knapp zehn virtuellen Tagen abspielen und der Wechsel zur nächsten Mission findet nicht mehr automatisch statt, sondern führt euch zwischen den Levels in eine frei begehbare Hub-Basis. Apropos Handlung: Zu dieser ist noch wenig bekannt. Nach den Ereignissen zum Schluss von *Black Ops 2* – hier orientieren sich die Entwickler an nur einem der mehreren möglichen Enden – haben die Regierungen der Welt einen gemeinsamen Abwehrschild aktiviert, um Drohnenangriffe unmöglich zu machen. Somit kehrt der Kampf wieder auf das Schlachtfeld zurück und menschliche Kämpfer gewinnen wieder an Relevanz. Jedoch handelt es sich dabei, ähnlich wie bei *Advanced Warfare*, um durch verbesserte Körperteile optimierte Soldaten. Besonders das sogenannte Direct Neutral Interface, kurz DNI, verschafft diesen Kämpfern einen Vorteil, können sie doch dadurch nicht nur ihre verbesserten Körperteile kontrollieren, sondern auch Kampfgeräte wie Roboter steuern. Jawohl, es ist so weit: In *Black Ops 3* steuern wir sie nicht nur, sondern werfen uns erstmals auch gegen reine Blechbüchsen in die Schlacht!

Waffenbrüder und -schwestern

Trotz dieser interessanten, aber tendenziell lächerlichen neuen Story-Entwicklung versprechen die Entwickler eine düstere Atmosphäre mit Überraschungselementen, wie man sie aus den beiden Vorgängern kennt. Ohnehin liegt der Fokus der Kampagne diesmal aber auf einem anderen, neuen Aspekt: Erstmals können wir die gesamte Geschichte nämlich auch als Koop-Abenteuer für bis zu vier Spieler erleben. Teamplay ist dann Pflicht, denn je nach Spieleranzahl erweisen sich die Missionen als leichter oder schwerer und das Gruppen-Gameplay ist voll auf die Möglichkeiten ausgelegt, die sich durch das DNI-System ergeben. So schalten wir verschiedene Fähigkeiten frei, die uns etwa Gegner für unser ganzes Team taggen lassen oder per gehackter Drohne einen Überblick über das Schlachtfeld erlauben. Insgesamt 40 dieser sogenannten Cyber Cores und ähnlich viele passive Fähigkeiten namens



Anstatt wie bisher einen vorgegebenen Haupt- und mehrere spielbare Nebenhelden steuern wir diesmal einen selbst erstellten Avatar.



Ähnlich wie schon in *Advanced Warfare* und zum Teil in den beiden vorhergegangenen *Black Ops*-Spielen wird futuristische Kriegstechnik genutzt.

Die Kampfarenen des aktuellen *Call of Duty*-Ablegers sollen, vor allem wegen des neuen Fokus auf den Koop-Modus, deutlich weitläufiger ausfallen als bisher.

PC GAMES ZU BESUCH BEI TREYARCH

Im wunderschönen Los Angeles warfen wir bei den Entwicklern einen ersten Blick auf *Black Ops 3* und konnten uns bereits im Mehrspieler-Modus austoben.

Was macht man, wenn Activision nach Los Angeles lädt, um sich dort vor Ort den neuesten *Call of Duty*-Ableger anzusehen? Nun, man kommt der Einladung nach, spaziert über den Strand von Santa Monica, gönnt sich angesichts der wahrlich überwältigenden Anzahl an Fastfood-Ketten ein paar Burger und genießt bei im Schnitt gar nicht mal so warmen 18 Grad Celsius das bunte Treiben in der Millionenmetropole. Oh, und natürlich guckt man auch bei Treyarch vorbei, um sich *Black Ops 3* anzuschauen. Gemeinsam mit ein paar anderen Medien-Vertretern aus Deutschland wurden uns zu Beginn in einer knapp zweistündigen Präsentation die Grundzüge der nun voll auf den Koop-Modus ausgelegten Story-Kampagne nähergebracht, weitere Infos abseits der Handlungsprämisse waren aber noch rar gesät. Auch der Mehrspieler-Modus stand im Zentrum des Interesses, neue Aspekte wie das erweiterte Bewegungsrepertoire der Figuren wurden in kurzen Trailern präsentiert. Dann die angenehme Überraschung: Anders als ursprünglich angenommen, durften wir schon selbst Hand an den kompetitiven Multiplayer legen und uns mit den Entwicklern von Treyarch auf drei Maps in vier verschiedenen Spielmodi messen. Dann war's aber auch wieder gut und wir nutzten die verbleibende Zeit in Los Angeles, um uns im Hotelzimmer einzuschließen und den Artikel, den ihr gerade lest, zu verfassen. Ja, so fleißig sind wir. Verdammter Redaktionsschluss!



Cyber Rigs wird man im Verlauf der Kampagne freischalten können. Der Koop-Ansatz erlaubt zudem viel Varianz bezüglich des Vorgehens, sodass ein Mitglied der Gruppe etwa als Sniper die Gegend säubert, während der Rest im Nahkampf zuschlägt. In Verbindung mit den erweiterten Bewegungsmanövern der Soldaten – mithilfe einer Art Ausdaueranzeige können wir etwa Doppelsprünge ausführen, Wandläufe hinlegen oder lange Schlitterpartien am Boden ausführen – soll sich keine Schlacht wie die vorherige anfühlen.

Rail-Shooting, nein danke!

Mit den Cyber Cores und dem Koop-Modus gehen wesentlich größere und offenere Areale als bisher einher – und es ergibt sich ein angesichts der Linearität der bisherigen *Call of Duty*-Spiele schon lange überfälliger Schritt: Der extrem geskriptete Ablauf der Levels, der uns Fähigkeiten wie die Kontrolle über eine Drohne nur an ausgesuchten Punkten erlaubte, ist anscheinend Vergangenheit. Wortwörtlich sagen die Entwickler, dass sie die Serie mit *Black Ops 3* von den fest vorgegebenen Schienen herunterholen wollen. Stattdessen können solche Fähigkeiten nun jederzeit ausgewählt werden, wenn sie einmal freigeschaltet sind. Mit den verdienten Power-ups im Gepäck können wir zudem in bereits absolvierte Levels zurückkehren und diese mit zusätzlichen Möglichkeiten erneut bestreiten. Damit das auch Sinn ergibt, wird der Kampagnen-Held ab sofort ähnlich den Mehrspieler-Recken durch die Teilnahme an Schlachten aufgelevelt. Wer also etwa in einen früheren Abschnitt zurückspringt, um dort einem Freund mit niedrigerem Level zu helfen, hat auch einen Nutzen davon.

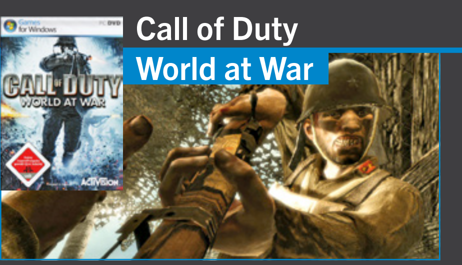
Bleihaltiges Freeclimbing

Noch nicht viel verraten wurde zum seit *World at War* hoch in der Fan-Gunst stehenden Zombie- bzw. Survival-Modus, außer dass er auch in *Black Ops 3* enthalten sein und ebenso wie die Kampagne auf ein XP-Belohnungssystem setzen wird. Den kompetitiven Mehrspielermodus hingegen durften wir wider Erwarten sogar bereits selbst ausprobieren und all die Neuerungen aus der Kampagne kommen natürlich auch hier zum Tragen. Diese treffen auf Serienstandards wie Perks und Scorestreaks, welche ein weiteres Mal in das von Treyarch in *Black Ops* ersonnene und von Sledgehammer Games im letztjährigen *Advanced Warfare* erweiterte Pick-10-System eingebettet sind. So wird nun ein wesentlich stärkerer Fokus als bisher auf das Manövrieren der Spielfigur durch die Levels gesetzt. Der Denkansatz dahinter

BLACK OPS – WAS BISHER GESCHAH

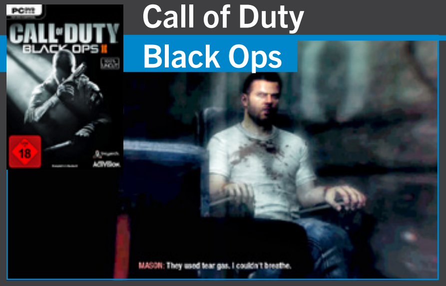
Gemeinhin gelten die *Black Ops*-Spiele bezüglich der Hintergrundgeschichte als eine der besseren *Call of Duty*-Subserien. Wir fassen die bisherigen Ereignisse rund um die Mason-Familie, ein geplantes Präsidenten-Attentat und andere wichtige Aspekte kurz zusammen und erklären, was der Zweite Weltkrieg mit den Spielen zu tun hat.

Call of Duty World at War



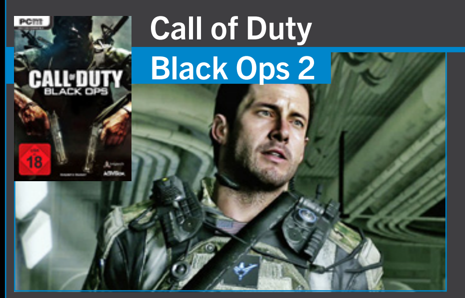
Wir beginnen mit einer Überraschung – zumindest für jene, die Treyarchs letztes *Call of Duty*-Abenteuer vor Beginn der *Black Ops*-Trilogie nicht gespielt haben. Tatsächlich ist der Zweite-Weltkrieg-Shooter *World at War* aber im selben Universum angesiedelt wie die späteren Ableger. Die Verbindungen sind nicht unbedingt zahlreich, aber markant: So trifft man im Verlauf der Handlung beim Einsatz an der Ostfront auf Sergeant Viktor Reznov, dem wir in *Black Ops* erneut über den Weg laufen, und auch Dimitri Petrenko, einer der drei *World at War*-Protagonisten, hat im nächsten *Call of Duty* von Treyarch in einem Flashback-Level einen Auftritt. Auch wenn die Verbindungen eher oberflächlicher Natur sind, ist *World at War* somit definitiv so etwas wie das Prequel zu den *Black Ops*-Spielen.

Call of Duty Black Ops



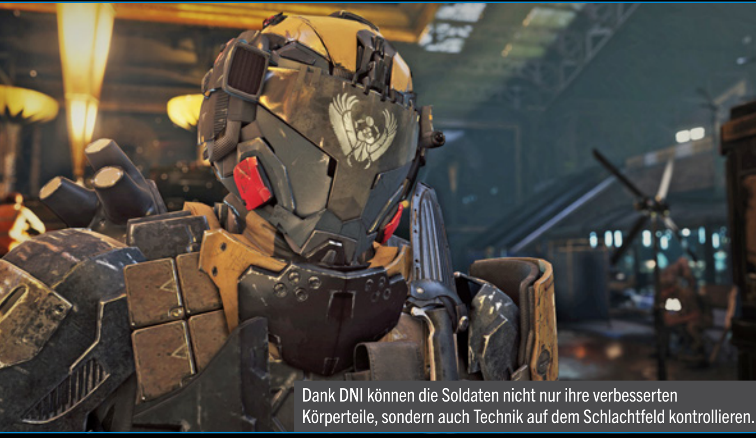
Black Ops versetzt uns in die Rolle des Soldaten Alex Mason. In der Rahmenhandlung der sich über mehrere Jahrzehnte ziehenden Geschichte sehen wir Mason, der in einem dunklen Zimmer gefangen gehalten, gefoltert und verhört wird. Nach und nach erfahren wir, wie es dazu kommen konnte. So folgen wir Mason etwa nach Kuba, wo er Anfang der 1960er-Jahre versucht, Castro zu töten. Wir erleben, wie er in einem sowjetischen Gulag (scheinbar) auf Viktor Reznov aus *World at War* trifft und wie er im Vietnamkrieg als Spion zugange ist. Zwischenzeitlich erleben wir das Geschehen aus der Sicht des CIA-Agenten John Hudson. Vorsicht, der nun folgende Teil der Handlung enthält massive Spoiler: Es stellt sich schließlich heraus, dass Mason von einem russischen Geheimagenten namens Nikita Dragovich eine Gehirnwäsche verpasst bekommen hat und einer von zahlreichen unfreiwilligen Schläfern in den USA ist, die darauf gepolt sind, ein tödliches Gas freizusetzen. Unser Held hat zudem die zusätzliche Mission erhalten, John F. Kennedy zu ermorden. Von seiner geistigen Kontrolle befreit, tötet Mason gemeinsam mit Hudson den Antagonisten Dragovich. Ob der Protagonist tatsächlich hinter Kennedys Ermordung steckt, wird offengelassen.

Call of Duty Black Ops 2



Teil 2 begibt sich in die Zukunft – zumindest partiell: Aufgeteilt in zwei Kampagnen, verfolgen wir einerseits Alex Masons Erlebnisse zwischen 1986 und 1989, andererseits kämpfen wir als sein Sohn David Mason im Jahre 2025 und übernehmen an Schlüsselszenen die Kontrolle über weitere Protagonisten. In Alex' Teil der Geschichte erleben wir den Aufstieg des zentralen Antagonisten und Drogenbarons Raul Menendez mit, der den USA die Schuld am Tod seiner Schwester gibt und mithilfe eingeschleuster Maulwürfe versucht, die CIA zu unterwandern. Alex' Geschichte endet mit dessen scheinbarer Ermordung und Menendez' Schwur, weitere Rache zu nehmen. 36 Jahre später wird die Kriegsführung von Drohnen und Cyber-Angriffen bestimmt, ein neuer Kalter Krieg zwischen den USA und der VR China bahnt sich an. Dahinter steckt niemand anders als Menendez, der auf diese Weise dafür sorgen will, dass die USA sich selbst vernichten. Am Ende der Geschichte hat er es gar auf ein Treffen der mächtigsten Politiker der Welt abgesehen – das G20-Treffen –, bei dem er der Weltordnung unwiederbringlichen Schaden zufügen will. Etliche Ereignisse – darunter auch Tod oder Überleben von Alex Mason – entfalten sich abhängig davon, wie man sich als Spieler in bestimmten Szenen des Spiels verhält, und je nach getroffenen Entscheidungen erwartet einen eines von fünf verschiedenen möglichen Enden mit teils drastischen Unterschieden.

ist, dass der Spieler anders als früher auch bei Aktionen wie einem Sprint niemals gezwungen sein soll, seine Waffe zu senken, sondern jederzeit zu einer Reaktion fähig sein muss. Dadurch ergeben sich fünf neue, primäre Fähigkeiten: Erstens können die Soldaten ab sofort unendlich lange sprinten und währenddessen weiterschießen; zweitens erhalten sie wie in der Kampagne einen Doppelsprung (ähnlich jenem aus *Advanced Warfare*, jedoch etwas weniger wuchtig), der nervige Leiter-Klettereien auf den Maps obsolet macht; drittens ist es auch während Rutschmanövern auf dem Boden möglich, weiterhin in alle Richtungen zu schießen; viertens ist der bereits erwähnte Wandlauf von Bedeutung, der es auch erlaubt, während des Wandsprungs zu einer anderen Wand zu wechseln und während des Laufens zu schießen; und fünftens ist es den Kämpfern nun auch möglich, auf Maps mit Wasser zu schwimmen und zu tauchen und auch dabei ihre Waffe zu führen. Was sich nach Gimmicks anhört, funktio-



Dank DNI können die Soldaten nicht nur ihre verbesserten Körperteile, sondern auch Technik auf dem Schlachtfeld kontrollieren.



Die Geschichte wird anders als bisher aufgrund des Koop-Modus wohl verstärkt durch die NPC-Begleiter und nicht den Helden getragen werden.


Laserwaffen wie bei *Advanced Warfare* konnten wir in *Black Ops 3* bisher nicht ausmachen, dennoch kommen die Wummen futuristisch daher.


Koop-Modus, neue Bewegungsmanöver und das Versprechen einer spannenden Story stimmen zuversichtlich – hoffen wir, dass sich der Eindruck bestätigt.

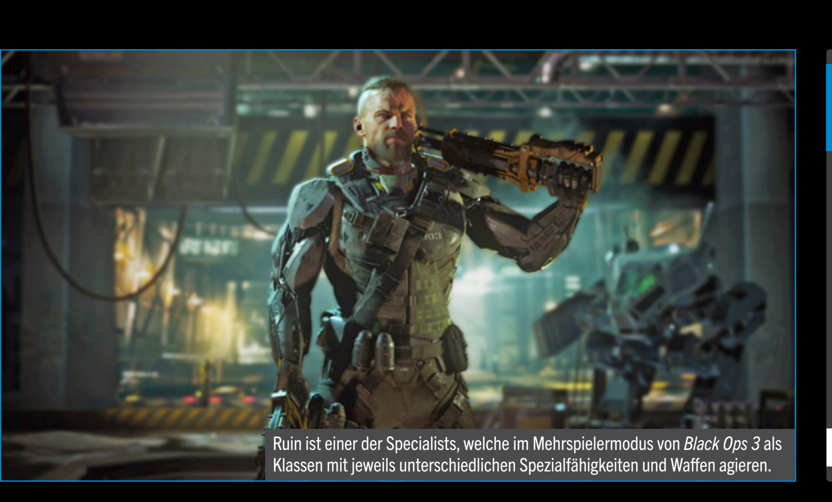
niert in der Praxis tatsächlich sehr gut – so schnelle und spaßige *Call of Duty*-Matches durften wir bisher nur selten spielen. Die Steuerung wirkt schon jetzt trotz einiger noch nicht völlig ausgereifter Elemente wie das Schlittern am Boden unterhaltsamer als das im Ansatz ähnliche Konzept von *Advanced Warfare*.

Helden mit Hintergrund
Eine weitere Neuerung ergibt sich bei den Figuren. Während man bei der Kampagne erstmals auf einen selbst erstellten Helden setzt, stehen im Multiplayer nun neun vorgegebene Helden als eine Art Klassen-Ersatz mit unterschiedlichen Spezialwaffen, individuellen Spezialfähigkeiten und sogar simplen Hintergrundgeschichten bereit. Vier davon wurden bereits vorgestellt: Der Hüne Rain verfügt über eine Stachelkanone und kann eine mächtige Bodenattacke ausführen, Seraph besitzt eine Art Magnum und kann den Punkte-Zähler kurzzeitig erhöhen, Outrider hantiert mit einem Bogen samt Sprengköpfen und markiert Gegner auf der Map, Reaper zu guter Letzt kann seinen Arm in ein Maschinengewehr verwandeln und durch einen „Glitch" eine Sekunde in der Zeit zurückspringen, um Gegner zu verwirren. Falls jemand angesichts der Glitch-Fähigkeit stutzig geworden sein sollte: Bei Reaper handelt es sich um einen Roboter. Als eine Ergänzung zu den Scorestreaks geplant, welche ausschließlich guten Spielern von Nutzen sind, haben auf die Spezialwaffen und -fähigkeiten auch etwas weniger versierte Konsolen-Soldaten Zugriff – die Leiste, die notwendig ist, um beides zu nutzen, lädt sich automatisch auf. Wer gut spielt, ist aber dennoch im Vorteil, denn durch Abschüsse oder andere gelungene Aktionen verkürzt sich die Aufladedauer der Leiste.

Map-Menagerie
Während sich die Mehrspieler-Helden selbst nicht mehr so stark individualisieren lassen wie bisher, können wir unsere Schießprügel deutlich umfangreicher gestalten als in den Vorgängern. Im neuen Modus Gunsmith können wir die Waffe dank verschiedener Zielfernrohre, Magazine mit unterschiedlicher Ladedauer, Laseraufsätze und anderer Kinkerlitzchen nach Lust und Laune herrichten und ihre Werte beeinflussen – alles ebenfalls im Rahmen des Pick-10-Systems. Hinzu kommen die bekannten Camos sowie die neue Paintjob-Funktion, mithilfe derer wir den Wummen einen ganz individuellen Touch geben können. Nett, aber auch nichts Besonderes. Interessanter finden wir die drei bisher gezeigten Maps Combine (kleine Forschungsanlage), Hunted (naturbelassene Map) und Stronghold (große Schneemap), die sehr schön gestaltet sind und eine sinnvolle Nutzung der neuen Bewegungsmanöver zulassen. Bezüglich der Spielmodi bekamen wir bisher nur bekannte Varianten wie Team Deathmatch oder Capture the Flag zu Gesicht.

Koop auf Kosten der Kampagne?
Dem bisherigen Anschein nach haben die Männer und Frauen von Treyarch den verlängerten Entwicklungszyklus von drei statt zwei Jahren gut genutzt – schon lange fühlte sich kein *Call of Duty*-Ableger mehr so frisch an wie *Black Ops 3*. Es bleibt abzuwarten, ob man sich durch den Koop-Modus nicht selbst ein Bein stellt und am Ende durch dessen Implementierung der Tiefgang der Kampagnen-Handlung leidet. Denn deren Qualität war bisher stets ein Alleinstellungsmerkmal der *Call of Duty*-Spiele von Treyarch. Der Mehrspielermodus hingegen profitiert deutlich von den Neuerungen und macht schon in dieser frühen Fassung viel Spaß. Übrigens wird es nicht mehr allzu lange dauern, bis Vorbesteller ihn auch einmal ausprobieren können: Activision will im Laufe des Jahres eine öffentliche Mehrspieler-Beta-Phase abhalten.

PC-Freuden
Die PC-Version war auf dem von uns besuchten Ankündigungs-Event sehr präsent – der erste gezeigte Level der Koop-Kampagne wurde von zwei Mitarbeitern des Studios in Dauerschleife gespielt und wir durften zugucken. Treyarch möchte der PC-Fassung von Beginn an mehr Aufmerksamkeit zukommen lassen als bisher. Das zeigt auch die Tatsache, dass bereits jetzt die empfohlenen Mindest-Specs bekannt gegeben wurden. Technisch wird diese Version des Spiels als Einzige 4k unterstützen. Während sich die technischen Unterschiede ansonsten in Grenzen halten, macht die glaskla-


Ruin ist einer der Specialists, welche im Mehrspielermodus von *Black Ops 3* als Klassen mit jeweils unterschiedlichen Spezialfähigkeiten und Waffen agieren.

„Typisch *Call of Duty*, aber dank der offenen Struktur überraschend frisch" *Lukas Schmid*

Für mich zählen die *Black Ops*-Spiele mit zu den besten *Call of Duty*-Ablegern. Teil 3 könnte diesen Trend fortsetzen. Der Mehrspieler-Part wirkt rundum gelungen und setzt auf das rasante Gefühl von *Advanced Warfare* noch einmal einen drauf. Die Kampagne hingegen gewinnt zwar durch den Koop-Modus an Wiederspielwert, läuft durch die selbst erstellten Avatare jedoch Gefahr, bezüglich der Intensität zurückfahren zu müssen – ansprechende Handlungen waren eine der Stärken der bisherigen *Black Ops*-Spiele. Hoffen wir, dass sich die Entwickler damit keinen Bärendienst erwiesen haben.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Treyarch
TERMIN: 6. November 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Den Drachen bekommt ihr als Reittier, wenn ihr die Collector's Edition vorbestellt.

Final Fantasy XIV: Heavensward

Von: Maria Beyer-Fistrich

Der Wunsch vieler Spieler wahr – der Chocobo lernt fliegen und erhebt sich schon bald gen Wolkenstadt Ishgard.

Am 23. Juni 2015 erscheint die erste Erweiterung für *Final Fantasy XIV: Heavensward.* Im Vergleich zu den ebenfalls schon recht umfangreichen Download-Updates *A Realm Awoken, Through the Maelstrom, Defenders of Eorzea, Dreams of Ice* und dem erst vor Kurzem erschienenen *Before the Fall* bietet *Heavensward* noch einmal dramatisch mehr Inhalte und Spieler auf der ganzen Welt dürfen sich schon jetzt auf die besonderen neuen Abenteuer freuen – und vor allem auf die neuen Gebiete in Eorzea. Das nördlich gelegene Ishgard öffnet endlich seine Tore für die Spieler und liefert abwechslungsreiche Landschaften, neue Rassen, Gegner und viele Überraschungen. Waren von Ishgard bisher nur verschneite, windige Berge und Schneefelder zu sehen, erwarten euch im nächsten Frühjahr auch tiefe Wälder, weite, karge Steppen und mächtige Städte und Festungen. Zwei neue Beast-Rassen, die Gnath und die Vanu-Vanu, lernt ihr dann ebenso kennen wie ihre Primae Bismarck und Ravana. Des Weiteren wird der Maximallevel von 50 auf 60 angehoben und die Freien Gesellschaften der Spieler können dann auch eigene Luftschiffe bauen.

Fly, Choco, fly!

Das ist auch dringend nötig, denn Ishgard ist eine Region mit schwebenden Inseln in luftigen Höhen. Und natürlich kann man sich nur fliegend von Insel zu Insel bewegen. Es wird keine besonderen Voraussetzungen für den Erhalt eines eigenen Flug-Chocobos geben. Wahrscheinlich gibt es eine kurze Zugangs-Mis-



Neben einem neuen spielbaren Volk gibt's auch wieder neue NPC-Völker, die euch in den neuen Gebieten nach dem Leben trachten.



Mit dem Chocobo in die Lüfte – dafür gibt's in *Heavensward* sogar schwarze Chocos!

WELCHE VERSIONEN GIBT'S?

Ihr könnt euch zwischen Collector's Edition und Standard-Edition in der digitalen Version oder verpackten Box entscheiden. Außerdem kommen da noch Bundles, die sowohl *Final Fantasy XIV* als auch *Heavensward* enthalten. Die Collector's Edition von Heavensward schlägt mit etwa 130 US-Dollar zu Buche und enthält neben Spiel und digitalen Items eine Illustration von Yoshitaka Amano. Die digitale CE kostet etwa 60 US-Dollar. Dieselben Preise erwarten euch, wenn ihr die Collector's Edition für Playstation 3 oder 4 kaufen wollt.

Die Bundles werden ebenfalls etwa 60 US-Dollar kosten und enthalten wie erwähnt *Final Fantasy XIV* und *Heavensward* – die Playstation-3-Versionen und die Mac-Fassung wird es in Europa allerdings nur digital geben. Was steckt sonst noch in der physikalischen Version von *Heavensward*? Eine Figur eines Drachenreittiers, ein Artbook, den Soundtrack und freilich die Illustration von Yoshitaka Amano – und zwar auf dem Karton selbst. Digitale Goodies umfassen ein fliegendes Greifenreittier, einen Helm der von Dunkelritter Cecil inspiriert ist, das Wind-up-Kain-Minion und eine Fantasia-Rüstung.



Zu den physikalischen Goodies gesellen sich in der Collector's Edition auch wieder digitale Gegenstände, mit denen ihr im Spiel einen auf dicke Hose macht. Unter anderem bekommt ihr ein knuffiges Pet.

sion und danach dürft ihr euch in die Lüfte erheben – Hilfe von anderen Spielern soll nicht nötig sein. Sieben neue Reittiere oder andere Transportmöglichkeiten erlauben euch, die Lüfte zu erobern. Ob mit einem schwarzen Chocobo oder auf einem schnittigen Einmann-Luftschiff, schon bald könnt ihr an jeder Stelle von Ishgard in die Lüfte steigen. Für Gridania, Limsa Lominsa und die anderen Gebiete von *Final Fantasy XIV* gilt die Flugerlaubnis allerdings nicht, da wäre wohl zu viel Anpassung der einzelnen Areale vonnöten.

The Dark Knight Rises

Eine weitere Ankündigung sorgte ebenfalls für Jubel in der Community. Mit der *Heavensward*-Erweiterung erscheint der Dark Knight als neue Klasse. Nach Krieger und Paladin ist der Dark Knight die lang erwartete dritte Tank-Klasse in *Final Fantasy XIV* – endlich, ist ein guter Tank für einen erfolgreichen Dungeon-Ausflug doch absolut unerlässlich. Seine Waffe ist das zweihändig geführte Breitschwert. Einen Schild setzt er dagegen nicht ein, gegnerische Attacken werden entweder mit der Waffe oder durch flinkes Ausweichen abgewehrt. Außerdem hat der Dark Knight ein paar magische Fähigkeiten – wie genau die aber aussehen, darüber war von den Entwicklern bisher nichts zu hören. Überraschend: Der Dark Knight hat keine Basisklassen, die beherrscht beziehungsweise erlernt werden müssen. Um die Klasse tatsächlich einsetzen zu können, reicht es aus, eine Klasse auf Stufe 50 zu haben, dann steht jedem der Job zur Verfügung. Stellen wir uns also im kommenden Frühjahr auf eine ganze Menge dunkle Ritter in den Wäldern, Steppen und Wüsten von Eorzea ein! Und das ist etwas, was sich viele Fans der *Final Fantasy*-Reihe gewünscht hatten, schließlich hat der Dark Knight (jap: Ankoku Kishi) seit 1988 seinen festen Platz in der Mythologie von *Final Fantasy*. Und obwohl sein Auftreten und sein Skill-Set oft auf einen fiesen Antagonisten schließen lassen, gehören Figuren dieser Klasse doch fast immer zu den Helden oder zumindest doch zu deren Sympathisanten.

Um die neuen Herausforderungen zu meistern, hebt Entwickler Square Enix die maximale Stufe von 50 auf 60 an und erweitert ebenfalls das Arsenal an verfügbarer Ausrüstung, die sich in den neuen Instanzen und Schlachtzügen von mutigen Heldengruppen erspielen lässt. Des Weiteren ist mit neuen Missionen für Meisterdetektiv Hildibrand, die Mogry-Post und mit zusätzlichen Story-Quests zu rechen.

Zerstreuung

Aktuell läuft Version 2.55 auf den Servern. Die sorgt für jede Menge Unterhaltung und verkürzt dank Gold Saucer neuen Instanzen und Story-Missionen die Wartezeit, bis Heavensward erscheint. Unter anderem sorgen die schweren Versionen von Ruinen von Amdapor und vom Palast des Wanderers sowie die komplett neue Instanz Der Schicksalsweg mit neuen Gegenständen und Bossen für Zerstreuung. Außerdem fand endlich auch die Gold Saucer den Weg ins Spiel. Vielen Fans dürfte die sogenannte Perle der Wüste noch aus *Final Fantasy VII* bekannt sein. Die Gold Saucer ist eine Art Vergnügungstempel, in dem es damals im siebten Teil der Rollenspiel-Reihe nur um unterhaltsame Spiele und das Verprassen von Credits ging. Man konnte etwa auf Chocobos wetten, Snowboard und Moped fahren oder versuchen, einen Basketball immer wieder im Korb zu versenken. Oder man kämpfte rundenweise in der Arena um sagenhafte Preise und das Vertrauen eines NPCs. So ähnlich ist es auch in *Final Fantasy XIV* – Triple Triad, Chocobo-Rennen und Cactpot-Verlosungen locken mit tollen Preisen und sind eine willkommene Abwechslung abseits des Raid-Alltags und motivieren nach dem Ende der Story zum Weiterspielen. Trotzdem darf die Erweiterung *Heavensward* so langsam mal kommen – bis Juni ist noch viel zu viel Zeit, um meine hart zusammengesparten Credits in dieser Spielhölle wieder zu verlieren. Macht hinne Square Enix! ❑


Auch diese Mischung aus Echsen und Spinnen ist in Heavensward anzutreffen.

„Oh Gott, fliegende Chocobos! Ich freue mich auf *Heavensward*."

Maria Beyer-Fistrich



„Ich freue mich wirklich extrem auf die Heavensward-Erweiterung, denn endlich kann ich nach mehr als vier Jahren Ishgard erkunden. Das gab es schließlich auch schon in Version 1.0 – allerdings nur als Bitmap am Horizont. Die berühmte Wolkenstadt durchschreiten – ein Traum wird wahr. Am allertollsten sind die fliegenden Chocobos! Meine Kollegen sind genervt von freudigen Quietschern, die ich beim Anschauen der ersten Screenshots täglich absondere. Macht schnell, Square Enix, ich will nicht mehr so lange auf den Release der Erweiterung warten."

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Square Enix
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 23. Juni 2015

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



Auf der Schikane nach der Zielgeraden in Monza ist einiges los – die KI-Fahrer schaffen die schwierige Stelle meist fehlerfrei.

PROJECT CARS

Die Slightly Mad Studios haben einen grandiosen Titel entwickelt, der euch dank fantastischer Immersion das Gefühl vermittelt, ein echter Rennfahrer zu sein!

Von: Florian Stangl, Uwe Hönig

Rausch der Geschwindigkeit. Herantasten an den Grenzbereich. Erfahren der Gefühlslage eines Rennfahrers am Limit. Das ist *Project Cars*, das wir endlich im Test haben. Ein Review, das das Spiel seziert und den Testern ihre eigenen Grenzen aufzeigt. Denn schnell wird klar, dass dieses Rennspiel der englischen Slightly Mad Studios vor allem eines kann: Den Spieler zum Rennfahrer machen, mit allen Schikanen (sic!) und emotionalen Abgründen, die der Rennsport bieten kann. *Project Cars* ist kein Umfangs-Muskelprotz wie das PS3-Spiel *Gran Turismo 6*, kein stromlinienförmiger Schönling wie *Forza Motorsport 5* auf der Xbox One, kein beinharter Fahr-Simulator wie der PC-Titel *Assetto Corsa* und keine Karriere-Simulation wie *Race Driver Grid*. Stattdessen ist es eine Mischung aus all diesen Titeln, mit Anleihen hier und da, eigenen Ideen und doch nie die vollständige Quintessenz seiner Konkurrenten. Klingt wie eine halbgare Mischung oder ein gescheiterter Versuch? Mitnichten! *Project Cars* ist zwar nicht das beste Rennspiel für alle Motorsportfreunde, und auch nicht fehlerfrei – aber es ist perfekt für alle, die sich wie ein echter Rennfahrer fühlen wollen.

Am Anfang der Entwicklung, als *Project Cars* noch *C.A.R.S. (Community Assisted Racing Simulation)* hieß und nur wenigen Eingeweihten bekannt war, riefen die Entwickler die Rennspiel-Fans zu Spenden auf. Obwohl Slightly Mad Studios mit Titeln wie *Need for Speed Shift* und *Shift 2: Unleashed* bereits einen guten Namen hatten, wollten sie diesmal ohne einen Publisher im Rücken ein Rennspiel entwickeln, das nicht weniger als einen neuen Standard setzen sollte. Auf der eigenen Crowdfunding-Plattform World of Mass Development (WMD) sammelten die Entwickler schnell einen üppigen siebenstelligen Betrag und ergänzten das Budget mit eigenen Mitteln, sodass *Project Cars* wuchs und wuchs. In meist wöchentlichen Builds konnte die Community die Entwicklung verfolgen und mit Feedback beeinflussen. Lange Rede, kurzer Sinn: Wir wollen jetzt prüfen, ob die englischen Entwickler und ihre Fans es tatsächlich schafften, mit *Project Cars* etwas Besonderes zu erschaffen. Und dazu begeben wir uns direkt auf die Rennstrecke.

Project Cars mit Xbox-Controller

Bevor wir detaillierter auf den Spielumfang eingehen, wollen wir eine Runde fahren – die Wahrheit liegt nicht nur im Fußball bekanntlich auf dem Platz. Der Grand-Prix-Kurs im belgischen Spa Francorchamps ist seit den frühen Tagen von *Project Cars* enthalten und einer der schönsten, die man als Rennfahrer erleben kann. Es gibt anspruchsvolle Kurven, die Adrenalin in Massen produzieren; fiese Bodenwellen, die speziell beim Anbremsen berücksichtigt werden müssen; und schließlich ein tolles Geschwindigkeitsgefühl dank der inmitten eines Walds gelegenen Strecke. Für die erste Fahrt schnappen wir uns das 1er M Coupe von BMW und absolvieren eine Testfahrt ohne Gegner. Zu Beginn des Spiels möchte *Project Cars* wissen, ob man sich als Anfänger, Fortgeschrittener oder Profi sieht – das beeinflusst die Fahrhilfen,


Die Tageszeit lässt sich frei einstellen, sodass euch manchmal die tief stehende Sonne blendet.


Das dynamische Wetter kann sich im Rennverlauf in bis zu vier unterschiedlichen Stufen ändern.

MULTIPLAYER: EIN LANGZEIT-TEST

Die Online-Komponente wirkt derzeit leider noch nicht ganz ausgereift, denn in der Lobby müsst ihr euch auf teilweise sehr lange Wartezeiten einstellen.

Der Multiplayer-Modus bietet neben den Down- und Uploads von Zeiten anderer Spieler („Ghosts“) auch einen Server-Browser für Partien, an denen bis zu 32 Spieler (PC, 64 Bit-Windows) bzw. 16 Spieler (PC, 32 Bit) teilnehmen können. Problem in den Tagen nach dem Launch: Viele Rennen starteten erst nach 20 oder 30 Minuten, weil der Host so lange wartete, bis seiner Ansicht nach genug Spieler beigetreten waren. Im Rennen stiegen dann oft wieder viele Spieler noch in der ersten Runde aus. Das Problem haben viele Spiele mit simplem Server-Browser, doch kommt so leider kaum Rennspiel-Feeling auf. Nach einer Woche hat sich die Situation etwas verbessert. In den Rennen selbst fällt immer wieder auf, dass es kein gutes System für die Ahndung von besonders chaotischen Fahrern gibt. Hier sind private Rennen oder Rennen mit Freunden besser als die öffentlichen Rennen, die aber für viele Spieler sicher die häufigste Variante darstellen. Wir werden den Multiplayer-Modus weiter spielen und beobachten, ob Slightly Mad die Organisation der Rennen noch verbessert, und gegebenenfalls die Wertung anpassen.



Im Server-Browser für Online-Rennen lassen sich zum Beispiel Renndauer, Strecken und Wagenklassen filtern.

die man später natürlich auch nach Belieben anpassen kann. Da das Gamepad nun mal kein Lenkrad ist, erscheint „Fortgeschrittener“ am sinnvollsten.

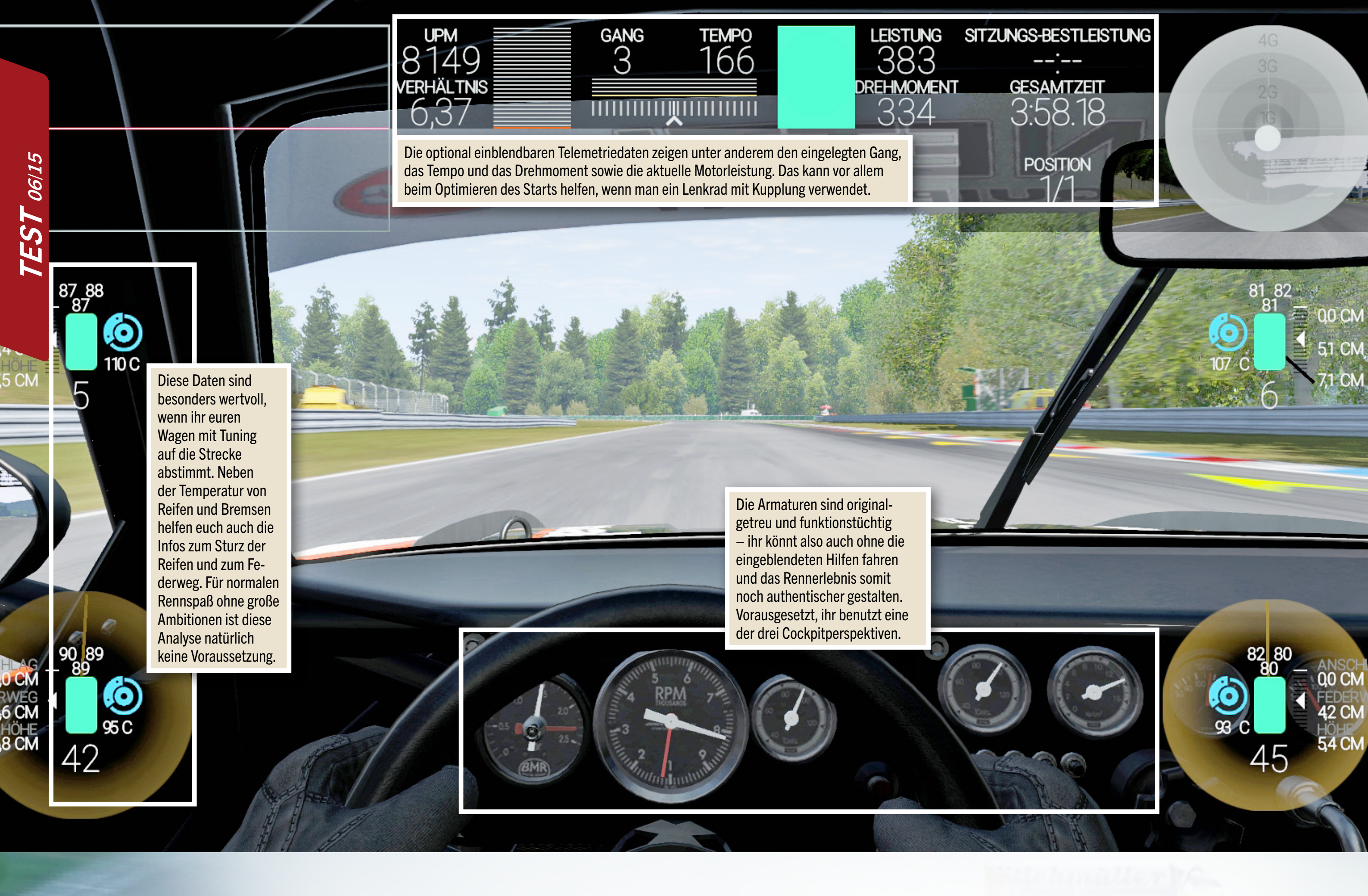
Gleich bei der ersten Runde fallen einige Details auf: *Project Cars* nutzt den gesamten Bereich der analogen Tasten des Gamepads aus – das machen viele Rennspiele falsch. Oft ist es nämlich egal, ob man die Taste ganz oder halb drückt, der Wagen gibt bereits Vollgas. Bei *Project Cars* kann man dagegen sehr gut Gas und Bremse dosieren, prima! Die Lenkung ist dagegen extrem empfindlich, was im ersten Moment abschreckend wirkt. Der Wagen tänzelt, schaukelt sich auf, Gegenlenken provoziert noch mehr Geschaukel und zack, überholt uns auch schon das Heck. Also versucht man am besten, sich selbst neu zu kalibrieren und den meist exponentiellen Verlauf des Lenkwegs aus anderen Rennspielen zu vergessen. *Project Cars* reagiert hier in der Standardeinstellung sehr direkt und linear, was ungewohnt ist, sich aber schnell als genial herausstellt. Man braucht mehr Fingerspitzengefühl, wird dafür aber mit sehr präzise lenkbaren Fahrzeugen belohnt. Wer mag, konfiguriert sich alle Totzonen, Spielräume und sonstige Details im üppigen Menü nach.

Anschließend machen wir die Gegenprobe mit einem Fanatec-Lenkrad, das mit mächtigem Force Feedback und Kupplungspedal zeigt, wie *Project Cars* am besten funktioniert. Dann wird der PC zur Rennsemmel, der Spieler zum Rennfahrer und die Welt schrumpft auf einen Punkt am Horizont zusammen, auf den man sich bei 250 km/h konzentriert. Ob *Project Cars* dann auch als waschechte Rennsimulation mit Konkurrenten wie *Assetto Corsa* oder *iRacing* mithalten kann, klären wir weiter unten in diesem Test.

Nicht jeder, der Rennspiele liebt, hat auch ein gutes Lenkrad samt Pedalen zu Hause stehen. Wer also mit *Project Cars* geliebäugelt hat, die Kosten und den Platzbedarf aber scheut, darf aufatmen. Das Rennspiel lässt sich mit Fahrhilfen wie ABS und Traktionskontrolle auch via Gamepad wunderbar steuern. Gewicht und Aufhängung der Autos sind trotz fehlendem Force Feedback nachvollziehbar, Bodenwellen spürbar und das Fahrverhalten generell beherrschbar. Natürlich verdrehen spätestens an dieser Stelle die Rennsimulations-Puristen die Augen, rümpfen die Nasen und sprechen diesem Test seine Berechtigung ab.

Die totale Immersion

Project Cars schafft etwas, das es derzeit nicht gibt: den Spieler zum Rennfahrer zu machen. Das liegt an der hervorragend umgesetzten Steuerung, der fantastischen Grafik und vor allem der Helmkamera. Dieses Detail ist der ganz große Wurf von Slightly Mad Studios. Hier erlebt der Spieler das Rennen mit demselben eingeschränkten Blickfeld wie ein echter Rennfahrer. Auch der hat vor sich Armaturenbrett, Lenkrad, A-Säule und so weiter – kann aber seinen Kopf bewegen. Da das ohne entsprechende Hardware (z.B. Oculus Rift) nur mittels rechtem Analogstick geht (und im Renngeschehen höchst unpraktisch ist), haben die Slightly Mad Studios eine intelligente Kameraführung entwickelt, die selbstständig und im richtigen Moment zum Scheitelpunkt der Kurve blickt. Das klingt simpel, wirkt sich aber massiv auf die sogenannte Immersion aus – besser als in jedem anderen Rennspiel kann man so die Kurven optimal ansteuern, ohne mit Krücken wie Analogsticks hantieren zu müssen. Weiteres geniales Detail, das die Immersion noch verstärkt: Tempoabhängig werden Teile des Bildschirms unscharf, sodass der Eindruck hoher Geschwindigkeit verstärkt wird und der Spieler sich wie ein echter Rennfahrer vor allem auf die vor ihm liegenden Teile der Rennstrecke konzentriert. Das sind vermeintliche Kleinigkeiten, aber so vergisst der Spieler schneller, dass er ein Gamepad in



Die optional einblendbaren Telemetriedaten zeigen unter anderem den eingelegten Gang, das Tempo und das Drehmoment sowie die aktuelle Motorleistung. Das kann vor allem beim Optimieren des Starts helfen, wenn man ein Lenkrad mit Kupplung verwendet.

Diese Daten sind besonders wertvoll, wenn ihr euren Wagen mit Tuning auf die Strecke abstimmt. Neben der Temperatur von Reifen und Bremsen helfen euch auch die Infos zum Sturz der Reifen und zum Federweg. Für normalen Rennspaß ohne große Ambitionen ist diese Analyse natürlich keine Voraussetzung.

Die Armaturen sind originalgetreu und funktionstüchtig – ihr könnt also auch ohne die eingeblendeten Hilfen fahren und das Rennerlebnis somit noch authentischer gestalten. Vorausgesetzt, ihr benutzt eine der drei Cockpitperspektiven.

der Hand hat und vor einem Fernseher sitzt – dadurch wird er Teil des Spiels und erlebt das Renngeschehen viel intensiver. Spitze!

Natürlich möchte man nicht nur mit einem BMW in Spa rumkurven, sondern auch andere Marken und Kurse ausprobieren. Kein Problem, in *Project Cars* stehen für Einzelrennen und Multiplayer-Modus von Beginn an alle rund 80 Autos und 110 Kurse an 30 Orten zur Verfügung. Man muss nichts freischalten, kann aber auch nichts freischalten. Der Spieler hat somit von Anfang an die Qual der Wahl, ob er mal eine Runde mit einem Kart dreht, einen Le-Mans-Prototypen auf einem Straßenkurs testet oder einen Klassiker der Rennsportgeschichte wie den Lotus 48 an seine Grenzen bringt. Neben der Möglichkeit einer Testfahrt und eines Rennens gegen KI-Gegner kann man sich mit anderen Spielern im Online-Modus messen oder eine Karriere als Fahrer beginnen. Den Test des Multiplayer-Modus reichen wir nach – wir wollen *Project Cars* unter Realbedingungen testen, sobald das Spiel veröffentlicht wurde.

Der Karrieremodus

Der Karrieremodus ist für viele sicher ein wichtiger Kaufgrund bei Rennspielen. Während den einen das Verbessern ihrer Rundenzeiten als Langzeitmotivation reicht und den anderen der Online-Modus am wichtigsten ist, wollen viele Spieler ihren Aufstieg vom Nobody zum neuen Superstar der Rennsportszene erleben. *Project Cars* bietet dafür einen Karrieremodus an, der ohne Handlung auskommt; stattdessen spult er eine vorgegebene Reihenfolge bestimmter Events ab. Man darf zwar einzelne Rennen überspringen, lässt sich dadurch aber auch Einladungen zu weiteren Veranstaltungen entgehen. Im Gegensatz zu den anderen Spielmodi gibt es hier keine freie Wahl von Strecken und Autos, man muss dem Terminplan folgen. Der Modus beginnt immer mit der kleinsten Klasse im Spiel, den Karts mit 125cc Hubraum. Wer also diese wieselflinken Geschosse verabscheut, hat Pech gehabt. Spaß machen die Rennen nach kurzer Eingewöhnungsphase aber schon, und man kann schon mal die eine oder andere Einstellung für später ausprobieren.

Es ist möglich, die Rennwochenenden abzukürzen und nur die Rennen zu fahren, von denen es jeweils zwei gibt. Mit heruntergeschraubtem Können der KI-Gegner und Begrenzung der Renndauer auf zwei Runden kann man so schnell und bequem durch den Karrieremodus pflügen. Man kann aber auch die Dauer auf reale Längen erhöhen und die Computerfahrer auf 100% ihres Könnens hochschrauben – dann empfiehlt sich unbedingt das Training vor dem Qualifying! Tatsächlich ist *Project Cars* das erste Rennspiel, bei dem Training und Qualifying nötig erscheinen und sogar Spaß machen. So lernt man das Handling der sich ständig ändernden Autos auf den immer neuen Strecken kennen, tastet sich an die Grenzbereiche während des dynamisch wechselnden Wetters heran und beginnt, seinen Wagen zu tunen, um mit den Gegnern mithalten zu können. Wie gesagt, man muss sich das Leben nicht so schwer machen, aber es ist viel befriedigender und emotional packender, den steinigen Weg zu gehen. Auch ohne Rivalitäten mit anderen Fahrern oder um die eigene Karriere herum gestrickte Geschichtchen wie etwa in *Grid*.

Tuning und dynamisches Wetter

Das Tuning ist ein wichtiger Aspekt im Spiel. Nein, Motorteile können ebenso wenig ausgetauscht werden wie Spoiler oder Aufkleber. Stattdessen darf man in der Box an den Teilen herumschrauben, die die Straßenlage des Autos beeinflussen. Also etwa die Federung, die Bremsbalance oder auch die Getriebeübersetzung. Das Spiel gibt mit knappen, aber verständlichen Texten Hilfestellung beim Ändern des jeweiligen Setups, das pro Auto und Strecke gespeichert werden kann. Die Auswirkungen sind je nach Änderung subtil bis deutlich, aber immer nachvollziehbar. So lässt sich zum Beispiel ein Wagen für einen sehr kurvigen Kurs wie die berüchtigte Nordschleife des Nürburgrings optimieren – was aber nur sinnvoll ist, wenn man es auch schafft, die Kurven dann so zu nutzen, dass bis zur langen Geraden der Vorsprung gegenüber einem für Höchstge-

LENKRAD-VERGLEICH

Ein Game wie *Project Cars* schreit förmlich nach teurer Lenkrad-Hardware, deshalb haben wir uns ein paar Wheels geschnappt und im Spiel ausprobiert.

Wer *Project Cars* ernsthaft zocken will, der braucht natürlich eine entsprechende Lenkrad-Hardware. Die Top-Hersteller in diesem Bereich sind Fanatec, Thrustmaster und Logitech. So haben wir uns insgesamt vier Wheels genauer angeschaut und geprüft, wie die Unterstützung im Spiel funktioniert.

Das Thrustmaster T500 RS hat sich im Vergleich am besten geschlagen, was bei einem Preis von etwa 500 Euro für Wheel und Pedalerie auch kein großes Wunder darstellt. Das Lenkrad liefert realistische Force-Feedback-Effekte und ermöglicht eine perfekte Kontrolle der empfindlichen Rennautos, vor allem mit völlig ausgeschalteten Fahrhilfen. Das Fanatec CSR Wheel (*Forza*-Edition) hat sich ebenfalls hervorragend geschlagen. Für einen Preis von 300 bis 350 Euro bietet das Wheel ein überragendes Fahrgefühl. Schlusslicht bilden die etwas günstigeren Logitech-Modelle G25 und G27: Beide Lenkräder funktionieren einwandfrei, nur die Force-Feedback-Effekte wirken vergleichsweise schwach.


Im Test hat sich das Thrustmaster T500 RS sehr gut geschlagen und kann trotz teurem Anschaffungspreis bedenkenlos empfohlen werden.


Die KI fährt in der Regel sehr gut und macht wie ein realer Pilot auch mal Fehler.



Im Karrieremodus gibt es nicht nur für Podest-Plätze Punkte, sondern auch für schnellste Zeiten.

schwindigkeit ausgelegten Gegner groß genug ist. Während eines Rennens lässt sich das Setup in der Box anpassen, was aber nur ab einer gewissen Renndauer sinnvoll ist. Zum echten Problem wird das, wenn sich während eines Rennens das Wetter drastisch verändert und man nur drei oder vier Runden eingestellt hat.

Im Test passierte das im Karrieremodus beim zweiten Rennen der klassischen Tourenwagen-Meisterschaft. Während Training und Qualifying bei trockenem Wetter stattfanden und das Rennen auch bei Sonnenschein begann, fing es jedes Mal zu regnen an. Mal nach der ersten von drei Runden, mal nach der zweiten Runde. Ein gewisser Zufallsfaktor spielt also durchaus eine Rolle, aber offensichtlich sind die Events im Karrieremodus geskriptet. Bei nur drei Runden ist ein Boxenstopp im Rennen sinnlos, man muss also entweder im Trockenen mit dem Regen-Setup beginnen oder im Regen mit der Einstellung fürs Trockene leben – beides ist suboptimal. Zumal die KI-Gegner ganz offensichtlich schummeln und ohne Boxenstopp plötzlich Regenreifen haben. Denn während man selbst auf der langsam immer rutschiger werdenden Strecke immer langsamer in die Kurven fahren muss, düsen die Computerfahrer unbeirrt wie auf Schienen mit den gleichen Rundenzeiten wie im Trockenen durch den Regen. Schade.

Noch nicht fehlerfrei

Generell hat *Project Cars* noch ein paar andere Macken, trotz des üppigen Day One-Patches. So kam es im Karrieremodus immer wieder mal vor, dass der Rundenzähler streikte und die Rennen somit unendlich lang dauerten. Manchmal bekamen wir die blaue Flagge angezeigt, obwohl wir bis zu 30 Sekunden Vorsprung vor dem nachfolgenden Gegner hatten. Manchmal übersteuerte der Ton beim Hochschalten oder passte



Die Nachtrennen sind aufgrund der eingeschränkten Sicht besonders herausfordernd.

MEINE MEINUNG | *Uwe Hönig*



„*Project Cars* vermittelt eine nahezu perfekte Rennsport-Erfahrung!“

Assetto Corsa ist für mich eine Offenbarung, doch ich muss zugeben, dass ich diese reinrassige Simulation nur einsetze, um meine Rundenzeiten auf der Nordschleife zu verbessern. Wenn es aber um Racing-Action geht und ich Lust auf spannungsgeladene Rennen gegen Computergegner habe, fällt meine Wahl eindeutig auf *Project Cars*. Die KI verhält sich hier nicht so geradlinig wie die Kontrahenten bei *Assetto Corsa* und durch die ausgezeichnete Helmkamera zieht euch *Project Cars* förmlich ins Renngeschehen hinein. Die hervorragende Optik mit schön modellierten Fahrzeugen und tollen Licht- und Regeneffekten tut ihr Übriges, um eine authentische Rennsport-Erfahrung zu vermitteln. Außerdem begeistern mich die feinfühlige und direkte Steuerung (egal ob mit Gamepad oder Lenkrad) sowie die frei justierbare Fahrphysik.



Im Fotomodus könnt ihr Filter verwenden (z.B. Instagram-Look) und die Schärfe anpassen.

der Klang in den Tunnels nicht und wurde viel zu laut. So toll es ist, dass die KI-Gegner nicht nur stur auf der Ideallinie fahren, sondern sich gegenseitig bekämpfen und auch ab und zu Fehler machen, so schade ist ihre gnadenlose Stärke bei Zusammenstößen. Es kam im Test von *Project Cars* häufiger vor, dass seitliche Rempeleien mit einem KI-Gegner dazu führten, dass sich unser Auto wie von einem Zug getroffen überschlug und der Kontrahent nur leicht ins Schlingern geriet, danach aber ungerührt und unbeschädigt weiterfuhr. Diese und andere Macken sollten die Slightly Mad Studios also noch mit einem Patch beheben – bitte zeitnah!

Project Cars vs. Assetto Corsa & Co.

Auf dem PC gibt es mit *Assetto Corsa, Race Room Experience, iRacing, Live for Speed, Netkar Pro* und einigen anderen harte Konkurrenz, die bereits ihre Fans mit realistischem Fahrverhalten und eingespielten Multiplayer-Ligen überzeugt haben. Insbesondere *Assetto Corsa* verfolgt einen ähnlichen Ansatz wie *Project Cars*, präsentiert sich aber als eher knochentrockene Simulation. Die Italiener von Kunos Simulazioni setzen vor allem auf ihre Fahrphysik als Verkaufsargument. Auch *Project Cars* will mit seinem realistischen Fahrverhalten punkten, aber im Detail hat *Assetto Corsa* hier die Nase knapp vorn – vor allem das Abfangen von ausbrechenden Wagen klappt hier besser, weil die Rückmeldung via Force Feedback besser ist. Dafür transportiert *Project Cars* die Bodenunebenheiten einen Tick plastischer als *Assetto Corsa*.

Wer also besonders großen Wert auf ein realistisches Fahrverhalten legt, mit den gebotenen Strecken und Wagen (inklusive lizenzierten Ferraris und Lamborghinis!) leben kann und gerne im Multiplayer-Modus fährt, der ist mit *Assetto Corsa* bestens bedient. Außerdem gibt es bereits eine sehr aktive Modder-Szene, die den Titel mit weiteren Inhalten anreichert. Doch als Spiel bietet das höchst umfangreiche *Project Cars* noch einiges mehr: Schönere Grafik, mehr Auswahl und Abwechslung, bessere Eignung für Einsteiger und Fortgeschrittene und vor allem die faszinierendere Immersion. Daher ist *Project Cars* die beste Empfehlung für alle Gamer, die sich wie ein Rennfahrer fühlen wollen. Profis brauchen eh *Project Cars* und *Assetto Corsa* in ihrer Sammlung. ❑

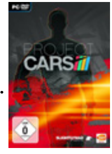
MEINE MEINUNG | *Florian Stangl*

„Das derzeit kompletteste Rennspiel“



Project Cars habe ich seit seinen Anfängen intensiv verfolgt, es schon vor gut drei Jahren als Backer unterstützt. Und ich bin nicht enttäuscht worden: Es sieht fantastisch aus, lässt sich hervorragend steuern und saugt mich dank der wirklich beeindruckenden Helmkamera ins Spiel und lässt mich um jede Zehntelsekunde kämpfen. *Project Cars* ist das erste Spiel seit Langem, bei dem ich die Trainings-Sessions intensiv und gerne nutze, das Qualifying wirklich ernst nehme und im Rennen mit Adrenalin vollgepumpt um den Sieg kämpfe. Es ist kein Rennspiel, das den Spieler einfach von Anfang bis Ende mitzieht und ihm die Siege leicht macht. Es ist aber auch keine so fokussierte Simulation wie *Assetto Corsa*, mit dem es auf dem PC konkurriert. Wer den grafischen Aufwand von *Project Cars* nicht braucht oder sich gar davon gestört fühlt, und stattdessen lieber die nahezu perfekte Simulation von Wagen und Strecke mit einem guten Lenkrad beherrschen will, der wird mit *Assetto Corsa* glücklich. Für alle anderen und vor allem für Konsolenbesitzer ist *Project Cars* das derzeit beste Rennspiel. Und jetzt entschuldigt mich bitte, ich bin vorhin in Brands Hatch nur Zweiter geworden und muss diese Scharte jetzt auswetzen …

PROJECT CARS



Ca. € 50,-
7. Mai 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Publisher: Bandai Namco
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr detaillierte Autos, originalgetreue Strecken, tolles Mitfahr-Gefühl dank Helmkamera.
Sound: Authentisch klingende Motoren, ordentlicher Boxenfunk, epische Musik in den Menüs.
Steuerung: Mit Gamepad und Lenkrad sehr gut zu beherrschen, gut konfigurierbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fahren gegen Ghosts, Einzelrennen
Zahl der Spieler: bis zu 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Empfehlenswert: 3,5 GHz Intel Core i7 3700 oder 4,0 GHz AMD FX-8350, 8GB RAM, nVidia GT600 series, AMD Radeon HD7000 series

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.2
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Während des Zeitraums kam es zu keinen Abstürzen, dafür aber zu kleineren Soundproblemen. Ein Bug im Karrieremodus sorgte für unbesiegbare KI-Gegner in einem Rennen.

PRO UND CONTRA

- ＋ Fantastische Grafik
- ＋ Herausragende Helmkamera und Kurvenblick
- ＋ Gute Soundkulisse
- ＋ Tolles Fahrverhalten
- ＋ Sehr gut steuerbar mit Gamepad und Lenkrad
- ＋ Sehr umfangreiche Auswahl an Strecken und Autos
- ＋ Gute bis sehr gute KI-Gegner
- ＋ Dynamisches Wetter
- ＋ Dynamischer Tag-und-Nacht-Wechsel
- ＋ Viele Konfigurationsmöglichkeiten
- ＋ Nachvollziehbare Tuning-Optionen
- ＋ Überwiegend kurze Ladezeiten
- ＋ Großartiger Mix aus Spiel und Simulation
- − Noch einige Bugs und Macken
- − Könnte noch etwas simulationslastiger sein
- − Manchmal längere Ladezeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

EDLE BOOKAZINES im Premium-Format



DIE ERSTEN SCHRITTE
Erlernen Sie die Grundlagen, um in der Minecraft-Welt erfolgreich zu sein

CRAFTEN WIE DIE PROFIS
Erschaffen Sie eigene Welten und lassen Sie sich von Fankreationen inspirieren

DIE ZUKUNFT VON MINECRAFT
Lernen Sie tolle künftige Features wie Augmented Reality kennen



... auf 148 Seiten!



Vom Einsteiger zum Minecraft-Profi

Der ultimative Guide für Minecraft ist jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellbar unter: shop.computec.de/edition

Tuning-Tipps für mindestens 60 Fps

Von: Frank Stöwer

Bei *Project Cars* kommt erst mit 60 Bildern pro Sekunde oder mehr echtes Geschwindigkeitsgefüht auf. Mit unseren Tuning-Tipps knackt ihr die 60-Fps-Marke.

Für eine Rennsimulation wie *Project Cars* ist eine hohe Bildwiederholrate sehr wichtig. Flimmert das Rennen nicht mit mindestens 60 Fps über den Bildschirm, kommt kein wirkliches Geschwindigkeitsgefühl auf. Mit High-End-Hardware ist das natürlich kein Problem, doch was machen PC-Rennfahrer mit schwächeren Rechnern? Unsere Tuning-Tipps helfen.

Das Auge heizt mit

Für eine Rennsimulation sieht *Project Cars* einfach klasse aus, da besteht absolut kein Zweifel. Die aus rund 300.000 Polygonen bestehenden und aufwendig mit hoch aufgelösten Texturen verzierten Fahrzeugmodelle sind ein echter Hingucker. Auf dem Lack der Pixelkarossen sind unzählige Spiegelungen und nach einem Ausrutscher ins Kiesbett sogar filigrane Kratzer zu erkennen. Dazu kommen eine realistische Ausleuchtung der Szenerie und eine Wettersimulation mit Lichtstimmungen sowie unzählige Details jenseits der sehenswert gerenderten Pixel-Piste. Selbst dem Konsolenvergleich hält die PC-Version stand, denn mit allen Details sieht *Project Cars* am Rechner noch einen Tick besser aus als an der PS4 oder Xbox One.

Fahrphysik vom Feinsten

Ein weiterer Faktor, der sich letztendlich auch auf die Performance auswirkt, ist die Fahrphysik. Die fällt bei *Project Cars* zwar nicht ganz so anspruchsvoll aus wie beim Konkurrenten *Assetto Corsa*, simuliert aber sehr gut die physikalischen Eigenschaften eines Rennboliden. Zusammen mit dem Schadensmodell und den Geometrieberechnungen für die Autos sowie die Streckendetails sorgt das für eine hohe Prozessorlast. Gerade bei Rennen mit vielen Kontrahenten sollte eure Rechenzentrale nicht nur mindestens vier Kerne besitzen, sondern auch noch über einen hohen Takt verfügen. Unsere Empfehlung: der AMD FX-8350 (4 GHz + Turbo) oder der Core i5-4670K (3,4 GHz + Turbo).

High-End-Hardware für alle Details

Bei *Project Cars* wird aber nicht nur der Prozessor stark belastet, auch die Grafikkarte bekommt kräftig zu tun, wenn ihr beim virtuellen Rennsport alle optischen Schmankerl sehen wollt. Wer dann auch noch auf grafische Finessen wie eine UHD-Auflösung (3.840 x 2.160) oder Multisampling-Kantenglättung (MSAA) nicht verzichten kann, benötigt sogar ein High-End-Modell wie die GTX 980 oder GTX Titan X. Da aber nur wenige PC-Spieler über solche Hochleistungs-Hardware verfügen, wollen wir euch im Folgenden einige Tuning-Tipps und Voreinstellungen geben. Damit erzielt ihr auch bei schwächerer Hardware ein optisch akzeptables Spielvergnügen mit mindestens 60 Fps. Für Regenrennen gilt das leider nicht, denn da verringert sich die Fps-Rate um 40 Prozent. Hier werden dann weitere Detailreduktionen vor allem bei den Optionen „Reflections", „Environment Map", „Car Detail" und Track Detail notwendig. ❑



Da ihr im Rennbetrieb kaum auf den Zierrat am Pistenrand schaut, lohnt es sich, zur Entlastung von CPU und Grafikkarte auf eine hochwertige Grasdarstellung zu verzichten.



Eine hochwertige Grasdarstellung gehört zu den grafischen Höhepunkten von *Project Cars*. Nur wer einen PC der Oberklasse besitzt, sollte hier die höchste Detailstufe wählen.



Wenn ihe hier zugunsten einer besseren Gesamtleistung die niedrigste Einstellung wählt, fällt die Schattendarstellung weniger genau aus und die Selbstverschattung fehlt.

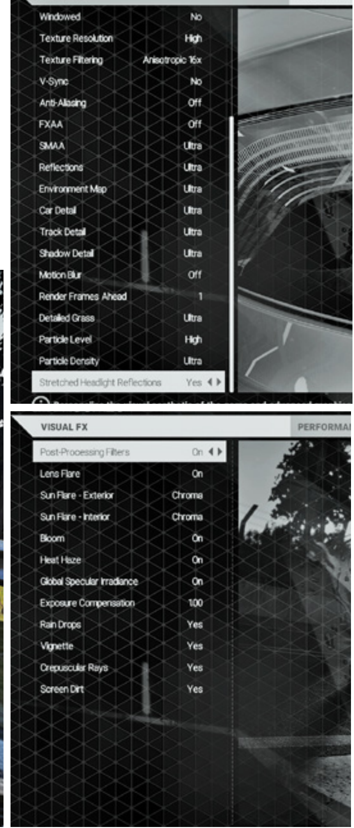


Die Schatten in der höchsten Qualitätsstufe sehen gut aus. Sie besitzen weiche Kanten, sind filigran gerendert und Ambient Occlusion kommt auch zum Einsatz.

PROJECT CARS – DIE PC-GAMES-VOREINSTELLUNGEN IM DETAIL:

DIE VOREINSTELLUNG „SEHR HOCH"

Wenn ihr mit einer Auflösung von 1.920 x 1.089 (1080p) auf kein Detail außer der Multisampling-Kantenglättung verzichten wollt, benötigt ihre neben einem Oberklasse-Prozessor wie dem Core i7-4790K (siehe auch Hardware-Einkaufsführer Seite 106) oder Core i7-5820K mindestens eine GTX 970/980 oder GTX 780 Ti/GTX 770. Da *Project Cars* aktuell noch sehr stark für Nvidia-Karten optimiert ist und AMD seine Treiber noch nicht angepasst hat, schafft es selbst eine Radeon R9 290X im Zusammenspiel mit einer High-End-CPU nicht, die 60 Fps-Barriere zu überschreiten. Einer Kombination aus einem AMD FX-8350 und der GTX 970 gelingt das im Gegenzug mit 61 Fps ganz knapp. Um hier die Performance noch spürbar zu verbessern, könnt ihr die Anzahl der Gegner von 15 auf 7 reduzieren. Das wird mit einem Anstieg der Bildrate auf 70 Fps belohnt. Besteht ihr jedoch auf ein dichtes Teilnehmerfeld, hilft die Detailreduktion der Grasdarstellung (Detailed Grass: Medium statt Ultra).





DIE VOREINSTELLUNG „HOCH"

Gebt ihr euch mit einem hohen Detailgrad zufrieden, dann reicht der AMD FX-8350 oder Core i7-3770K/2600K, dem eine GTX 760 oder Radeon R9 290 zur Seite steht. Unsere Kombination aus FX-8350 und GTX 760 erzielt hier dank leicht reduzierter Details beispielsweise 63 Fps. Um die Grafikkarte zu schonen, stellen wir bei der Voreinstellung „Hoch" die Reflexionen (Reflections), die Environment Map sowie die Schatten-Details (Shadow Detail) von der Stufe „Ultra" auf „High" und wählen unter „Detailed Grass" die Einstellung „Medium". Der Wechsel von „Ultra" auf „High" bei den Auto- und Strecken-Details (Car/Track Detail) entlastet die CPU und die GPU, da dies sowohl die Geometrie als auch die Texturqualität verringert. Die Änderungen unter Particle Level (Medium) und Particle Density (High) reduzieren im Gegenzug die Prozessorlast, denn die bei der Darstellung von Abgasen und Rauch zum Einsatz kommenden Partikel werden nach wie vor klassisch von der CPU berechnet.





DIE VOREINSTELLUNG „MITTEL"

Für die Voreinstellung „Mittel" empfehlen wir einen AMD FX-6350/Core i3-4160 sowie eine GTX 660 oder Radeon R9 285/280. Bei diesem Preset stehen zwar viele Einstellungen auf „Medium", die Grafik fällt aber trotzdem noch ganz passabel aus. Außerdem läuft *Project Cars* auch mit älterer Hardware wie der GTX 660 und AMDs günstigem Sechskerner, dem FX-6300, noch mit 63 Fps – das vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl. Um die GTX 660 zu entlasten, wechseln wir bei den „Reflections" und der „Environment Map" von „High" auf „Medium". Da SMAA kaum Leistung kostet, behalten wir hier die Einstellung „Ultra" bei. Auch beim Detailgrad der Autos und der Strecke ändern wir nichts, da hier der Prozessor die Grafikkarte unterstützt und die 3,9 GHz Taktfrequenz des FX-6350 für einen hohen Detailgrad der Polygonkarossen und der Pixelpiste noch ausreichen. Eine kleine Entlastung des Prozessors erreichen wir durch eine etwas verringerte Partikeldichte (Particle Density von „High" auf „Medium"). Der Grafikkarte erleichtern wir durch etwas weniger Schattendetails noch die Arbeit.





DIE VOREINSTELLUNG „NIEDRIG"

Wenn ihr auf einen Großteil der optischen Highlights von *Project Cars* verzichten könnt, läuft die Rennsimulation auch auf älteren PC-Systemen noch ganz passabel. Wir testen die Voreinstellung „Niedrig" beispielsweise mit dem AMD Phenon II X4 940 BE und der GTX 560 Ti und erzielen rennspieltaugliche 63 Fps. Auch bei der Minimalkonfiguration bleiben zunächst einmal alle Optionen im Menü Visual FX für eine passable Optik unangetastet. Selbiges gilt auch für die Texturauflösung (Texture Resolution), die hier ebenfalls auf „High" stehen bleibt. Die Optionen „Reflections", „Environment Detail", „Car Detail", „Track Detail" und „Shadow Detail" verbleiben ebenfalls auf der Stufe „Mittel". Auf eine Kantenglättung per SMAA wird im Gegenzug verzichtet, dafür kommt FXAA in der höchsten Stufe zum Einsatz. Zugunsten der Performance und zur Entlastung von Prozessor und Grafikkarte schalten wir zusätzlich die detaillierte Gras-Darstellung komplett aus und reduzieren die Partikeldichte (Particle Density) auf ein Minimum. So läuft *Project Cars* auch auf betagter Hardware noch passabel und mit solider Optik.





DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

FÜR ANDROID & iOS

GAMES TV 24

DAS SAGEN DIE USER:

»Ja, absolut genial die App!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Endlich für Android, Danke! Bitte weiter so. :-)«

»Sehr tolle App, schöne, informative Videos. Super Qualität über AirPlay.«

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC, iOS & Android

Über 10.000 Videos in der Datenbank.

JETZT MIT KINO-TRAILER- & WORLD-OF-WARCRAFT-KANAL



Auf iOS inklusive FLIPr-Stop-Motion-Videos



Google play

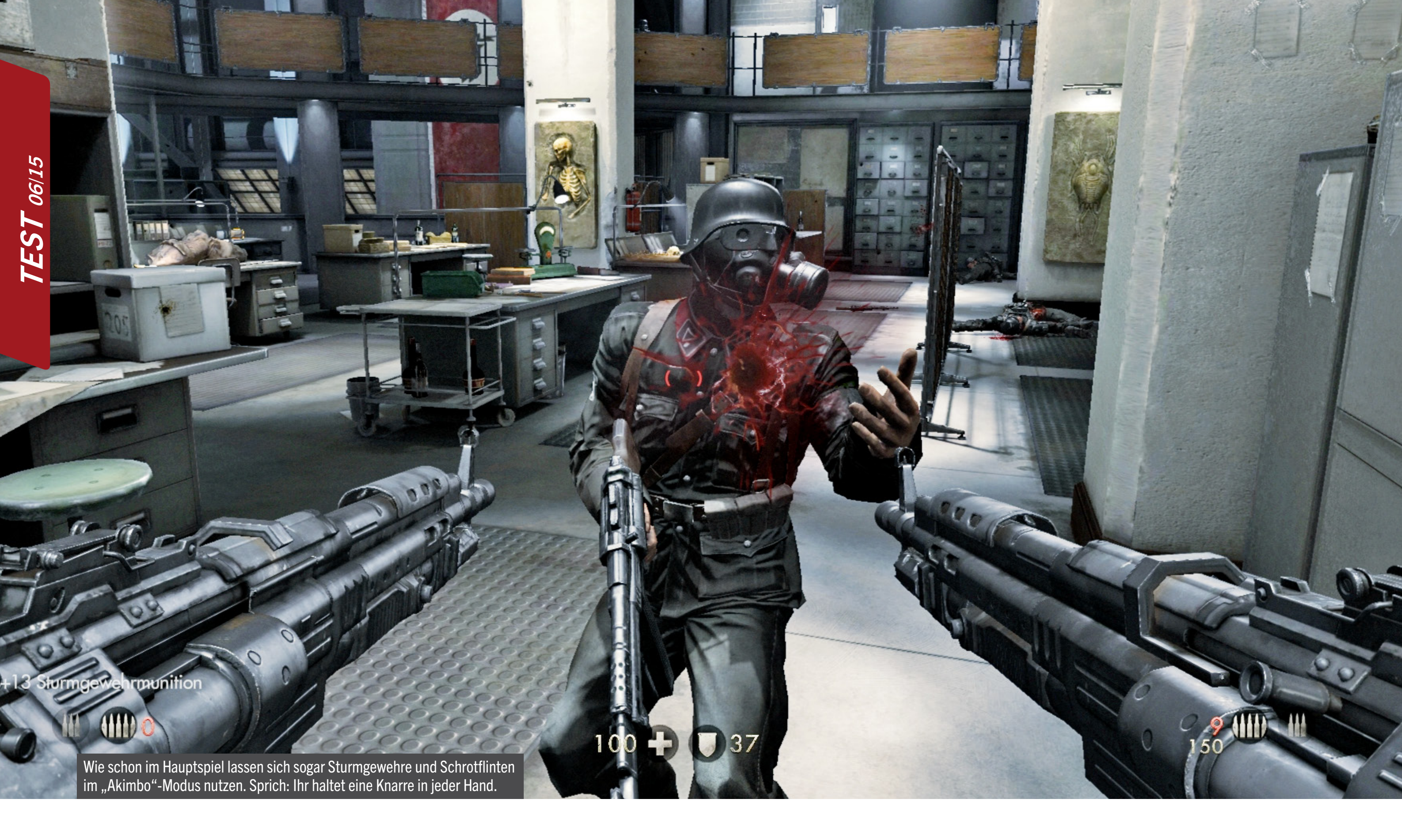
Available on the App Store



www.gamestv24.de

Ein Produkt der





Wie schon im Hauptspiel lassen sich sogar Sturmgewehre und Schrotflinten im „Akimbo"-Modus nutzen. Sprich: Ihr haltet eine Knarre in jeder Hand.

Von: Sascha Lohmüller

Wolfenstein The Old Blood

Luft- oder Lustschloss? Wir klären bei unserem Ausflug nach Wolfenstein, ob *The Old Blood* etwas taugt.

Als *Wolfenstein: The Old Blood* Anfang März angekündigt wurde, waren viele überrascht. Mit einem Add-on zu *The New Order* hatten nur wenige gerechnet, mit einem Standalone-Prequel noch weniger. Nun, runde zwei Monate später, ist das Spiel erschienen und wir stürzten uns selbstverständlich wieder in die Schlacht gegen das Regime. Denn – das ist dann schon weniger überraschend – die deutsche Version ist natürlich wieder um verfassungsfeindliche Symbole und Aussagen gekürzt worden. Anstelle von Hakenkreuzen und SS-Runen prangt auf Kisten, Bannern und Uniformen das Wolfenstein-Symbol und ihr kämpft als B.J. Blazkowicz eben nicht gegen Nazis, sondern schlicht gegen das Regime. Und die begrüßen sich untereinander halt nicht mit ihren typischen Parolen, sondern mit neutraleren Äußerungen. Es gibt sicher Schlimmeres als derartige Schnitte, auch wenn einige Leute jetzt wieder das Indiana-Jones-Argument herauskramen dürften. Ansonsten ist der Titel aber wie schon das Hauptspiel trotz der teilweise recht deftigen Gewalt hierzulande ungekürzt, was uns dann doch ein wenig wundert.

Burgenbesichtigung

Storytechnisch ist *The Old Blood* vor den Ereignissen des Hauptspiels angesiedelt, ist aber bis auf eine lose Rahmenhandlung nicht mit den Geschehnissen von *The New Order* verknüpft. Ihr seid auf der Suche nach einer Regime-Akte, die nähere Informationen zur Lage von General Totenkopfs Geheimbasis enthält – ebenjene Basis, die ihr im ersten Level des Hauptspiels per Flugzeug ansteuert. Dies ist aber auch schon die einzige Verbindung zur Story von *The New Order*; die in zwei Teile und insgesamt neun Kapitel unterteilte Geschichte von *The Old Blood* funktioniert also auch alleinstehend auf hervorragende Art und Weise. Trotzdem: Gerade wenn man den doch etwas abrupten Auftakt des Hauptspiels im Hinterkopf behält, drängt sich der leise Verdacht auf, dass die beiden Add-on-Kampagnen womöglich irgendwann mal Teil des Hauptspiels waren und wieder der Schere zum Opfer fielen oder zumindest als DLC zum Release-Zeitraum geplant waren.

Die ersten fünf Kapitel der Story entführen euch in die ikonische und namensgebende Burg Wolfenstein – der erste offizielle Ausflug hierzulande an diesen Ort, wenn man so will –, und das vorgelagerte Paderborn, das wir allerdings nicht unbedingt als Bergdörfchen im Harz in Erinnerung hatten. Gerade die Gondelfahrt hinauf nach Wolfenstein, vorbei an der malerischen Siedlung

DEUTSCHE VERSION

Wie schon das Hauptspiel musste *The Old Blood* einige Schnitte über sich ergehen lassen.

Die Schnitte betreffen jedoch nur die Darstellung der Nazis: In der deutschen Fassung heißen sie einfach nur noch „Regime" und tragen dementsprechend auch keine Hakenkreuze, SS-Runen und dergleichen an ihren Uniformen, Helmen oder Bannern. Ferner wurden Parolen entfernt und durch neutralere ersetzt. Die Gewaltdarstellung ist jedoch auch in der deutschen Fassung ungekürzt – was uns aufgrund von platzenden Gegnern, abgetrennten Gliedmaßen und ungesund großen Löchern in Torsos etwas wundert.

Nahkämpfe und Takedown-Manöver sind wie schon in *The New Order* äußerst blutig inszeniert, zumal ihr nun neben dem Messer auch ein Eisenrohr im Gepäck habt.

ist ganz großes Ambiente-Kino. Selten zuvor wirkte eine Videospiel-Trutzburg gleichzeitig so beeindruckend und bedrohlich, gerade im Kontrast zur Dorfidylle ein paar hundert Meter weiter im Tal –top!

Wie dem auch sei: Am Anfang infiltriert ihr mithilfe eures Partners Wesley die Festung, lernt den sadistischen Rudi Jäger – rechte Hand der Burgherrin Helga von Schabbs – näher kennen, als euch womöglich lieb ist, und flieht schlussendlich mit massivem Waffeneinsatz und ohne die Akte wieder gen Tal. Der jagt ihr nämlich auch in den vier Kapiteln des zweiten Story-Teils nach. Dort verschlägt es euch in das nahe gelegene Städtchen Wulfburg, wo von Schabbs eine archäologische Expedition anführt, um die Geheimnisse der Gruft von König Otto zu lüften. Wer übrigens mehr zu dieser Ausgrabung und der Story dahinter erfahren will, sollte die Augen nach Tagebucheinträgen, Briefen und Notizzetteln offenhalten. Anders als in *The New Order* erzählen diese nämlich nun größtenteils eine zusammenhängende Geschichte beziehungsweise befassen sich meist mit derselben Thematik.

Die Schrecken des Krieges

Inszenatorisch orientieren sich die Entwickler deutlich am Hauptspiel. Wer aufgrund des Ankündigungstrailers eine locker-lustige Atmosphäre erwartet hatte, vielleicht sogar einen ironisch-übertriebenen Shooter im Stile eines *Serious Sam* oder Duke, wird schnell eines Besseren belehrt: Auch *The Old Blood* ist größtenteils ernst, düster und mitunter sogar richtig beklemmend. Zwar blieben uns nicht mehr ganz so dicke Klöße im Hals stecken wie etwa in den KZ- oder Krankenhaus-Szenen von *The New Order*, aber vor allem der Gefängnislevel direkt nach dem Prolog bietet die eine oder andere recht bedrückende Situation. So hört ihr etwa aus einem Lüftungsschacht dabei zu, wie ein Gefangener den Wachhunden zum Fraß vorgeworfen wird und dabei panisch um Hilfe schreit, oder vernehmt die Rufe von Folteropfern in irgendwelchen Räumlichkeiten innerhalb der düsteren Gemäuer. Erst gegen Mitte des zweiten Story-Teils, also ab Kapitel 7 etwa, schlägt das Setting des Spiels eine etwas absurdere Richtung ein, die, ohne zu viel zu verraten, wieder einmal in übernatürliche Bereiche abdriftet und sich an einigen hierzulande indizierten oder gar beschlagnahmten Vorgängern orientiert.

Hin und wieder lockern natürlich wie gehabt knackige One-Liner von B.J. oder witzig-skurrile Gags die düstere Stimmung auf – man sollte beispielsweise auf die zahlreichen Plakate achten, hier ver-



Beklemmende Momente gibt es nicht so viele wie im Hauptspiel. Die Passage im Gefängnis gehört jedoch definitiv dazu.



Burg Wolfenstein ist natürlich gut geschützt, unter anderem durch diese schlagkräftigen Elektro-Soldaten mit ihren schweren MGs.

PS 4

Ab Kapitel 7 nimmt die Story eine Wendung Richtung Fantasy-Horror und wird etwas abstrus – sicher nicht jedermanns Sache.

stecken sich ein paar wirklich gute Lacher. Wir konnten sogar einen „Grammar Nazi" im Spiel entdecken: Als wir uns an zwei Wachen anschlichen, verbesserte der eine ständig die Grammatik des anderen und wies darauf hin, dass er Wert auf korrekte Sprache lege. Derartige Einschübe von Humor kann man mögen, wir verstehen aber auch jeden, der solche Gegensätze als störend empfindet. Beim Thema Zweiter Weltkrieg hört für einige Menschen nun mal der Spaß auf, für andere ist er genau bei einer solch schrecklichen Geschichtsperiode mehr denn je angebracht.

Wer die Umgebung genau absucht, entdeckt auch zahlreiche Easter Eggs, meist Anspielungen auf andere Bethesda-Titel. Wir stolperten beispielsweise über einen Dragonborn-Helm und eine Rüstung aus *Skyrim* sowie ein paar an die Wand gepinnte Screenshots aus älteren Teilen der Reihe, ein Kollege erspähte einen Plüsch-Cacodemon aus *Doom* und *Fallout*-Andeutungen wie ein Nuka-Cola-Automat finden sich ebenfalls. Und wer sich über den Retro-Level im Hauptspiel gefreut hatte: Davon gibt es in *The Old Blood* gleich acht Stück, teilweise sehr gut versteckt. Nach wie vor reicht es aber, eine bestimmte Matratze anzuklicken, um in die Retro-Albträume abzudriften.

Auf leisen Sohlen

In Sachen Spielgeschehen hat sich bei *The Old Blood* im Vergleich zu *The New Order* nicht allzu viel getan. Verständlich, schließlich haben wir es immerhin mit einem Add-on zu tun, da wirft man als Entwickler ja nicht alle Features über Bord. Ein paar Neuerungen mehr hätten es dann aber schlussendlich schon sein dürfen, denn das einzige wirklich nagelneue Gameplay-Element sind die Kletterwände, die man bereits im Trailer gesehen hat. Ansonsten gibt es allein schon aufgrund des zeitlich ein paar Jahre vor *The New Order* spielenden Settings ein paar neue Waffen und Gegnertypen, aber damit hat es sich dann auch schon. Immerhin machen die neuen Wummen Laune. Der Bombenschuss-Karabiner etwa lässt sich nicht nur für Scharfschützenzwecke nutzen, sondern macht auch auf kurze und mittlere Distanz eine gute Figur, die Kampfpistole verschießt Granaten und mit dem Schockhammer erhaltet ihr sogar eine frühe Form einer automatischen Shotgun. Allerlei nicht jugendfreier Unsinn lässt sich hingegen mit der abgesägten Schrotflinte oder mit den stationären MGs, die man auch schon aus dem Hauptspiel kennt, anrichten. Wir sagen es mal so: Ganze Räume neu zu streichen, ist bei entsprechendem Gegneraufkommen kein



Derartige Stellen, an denen ihr auf eine große Übermacht an Feinden trefft, lassen sich später im Herausforderungsmodus noch einmal bestreiten.



Retro-Levels gibt es diesmal nicht nur einen, sondern gleich acht. Die anzuklickenden Matratzen sind jedoch teilweise recht gut versteckt.

Das Schleichen ist teilweise immer noch ein wenig zu leicht. Einer der Herren hier ist übrigens der im Text erwähnte Grammar Nazi.

Zu Beginn des Spiels versuchen wir noch, Burg Wolfenstein ohne viel Aufsehen zu infiltrieren. Klappt natürlich nicht lang.

Bedingt durch das Burgsetting trefft ihr des Öfteren in engen Gängen auf eure Widersacher. Dann ist ein schneller Finger am Abzug gefragt, denn Deckung gibt es nicht immer.

Problem, Amputationen ohne Betäubung sind es auch nicht – nix für sanfte Gemüter.

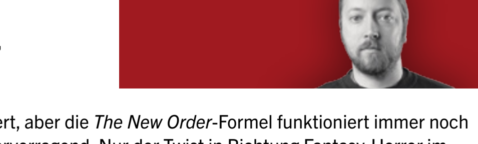
Die anderen Gameplay-Bereiche tasteten die Macher gar nicht erst an. Das Schleichen funktioniert noch genauso gut wie im Hauptspiel, lediglich der Schwierigkeitsgrad zieht an einigen Stellen aufgrund des etwas höheren Gegneraufkommens an – gut so, denn die Stealth-Passagen waren im Hauptspiel oft etwas zu leicht geraten. Nichtsdestotrotz ist es mitunter immer noch zu einfach, eine ganze Basis voller Regimesoldaten ungesehen auseinanderzunehmen. Nebenbei sammelt ihr wie gehabt – ganz klassisch – Healthpacks und Rüstungsteile ein, lest Zeitungsartikel und Tagebucheinträge, sammelt Briefe und Goldbarren oder begebt euch auf die Suche nach versteckten Levelbereichen und Secrets. Das ist abwechslungsreich, das unterhält – aber das ist eben auch nichts Neues.

Herausfordernd

Wer dann nach der rund siebenstündigen Story noch nicht genug von *The Old Blood* hat, darf sich noch zehn Herausforderungen stellen. Die fallen jedoch eher unspektakulär aus: Statt neuem Content erwarten euch hier nur besonders gegnerreiche Levelabschnitte aus der eigentlichen Kampagne. Dort dürft ihr dann euer kämpferisches Können beweisen und müsst die Feinde möglichst schnell, effektiv und aneinandergereiht erledigen, ohne natürlich dabei das Zeitliche zu segnen. Als Belohnung winken dann Bronze-, Silber- oder Gold-Auszeichnungen und ein dazu passendes Achievement. Nett für Perfektionisten, aber das hätte es eigentlich nicht mehr gebraucht. Stören tut's natürlich auch niemanden.

Allzu viele Neuerungen sollte man aufgrund des Add-on-Charakters also nicht erwarten. Stattdessen gibt es mehr von der altbekannten *The New Order*-Gameplay-Formel, mit einer nicht ganz so beklemmenden Story, dafür aber mit der ikonischen Burg als tollem Schauplatz. Und aufgrund des dann doch recht ordentlichen Umfangs geht auch der Preis von rund 18 Euro absolut in Ordnung. ❑

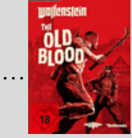
MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Nicht so klasse wie das Hauptspiel, aber trotzdem richtig gut"

Dass in Sachen *The New Order* noch einmal neues Futter nachgelegt wird, damit hatte ich eigentlich nicht mehr gerechnet. Schließlich ist der Release schon fast ein ganzes Jahr her. Umso erfreuter bin ich, dass *The Old Blood* auch noch richtig schick geworden ist. Die Stimmung des Hauptspiels erreicht das Add-on zwar nur in einigen wenigen Sequenzen, dafür gefällt mir das Setting in der namensgebenden Burg verdammt gut. In Sachen Gameplay hat sich fast nichts geändert, aber die *The New Order*-Formel funktioniert immer noch hervorragend. Nur der Twist in Richtung Fantasy-Horror im zweiten Story-Teil könnte den einen oder anderen abschrecken, schließlich hatten sich viele Leute gefreut, dass man es in *The New Order* nicht mehr mit Nazi-Vampiren, -Zombies, -Werwölfen oder -Dämonen zu tun bekommen hatte. Mich persönlich hat's allerdings nicht gestört, ich habe mich sieben Stunden lang gut unterhalten gefühlt.

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD



Ca. € 18,-
5. Mai 2015 (digital), 15.

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: MachineGames
Publisher: Bethesda
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam-Anbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentliche, flüssig laufende Engine, gelegentlich Textur-Pop-ups
Sound: Solide deutsche, sehr gute englische Sprecher, knackige Effekte
Steuerung: Standard-Steuerung per Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: -
Zahl der Spieler: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Core i5-2500 / AMD FX-8320, 4 GByte RAM, GTX 560 / Radeon HD 6870 (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Intel Core i7 / AMD FX-8350, 8 GByte RAM, GTX 660 / Radeon R9 280 (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die Schnitte bezüglich der Hakenkreuze und anderweitiger Symbole und Parolen sind auch die einzigen. Die explizite, teils völlig übertriebene Gewalt ist auch in der deutschen Version enthalten. Somit gehört das Spiel nur in Erwachsenenhände.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:30
Keine Abstürze, keine großartigen Bugs, keine Performance-Probleme – die Verkaufsversion lief rund.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Setting inklusive der ikonischen Wolfenstein-Burg
- ➕ Solide Story mit guter Atmosphäre
- ➕ Vom Hauptspiel gewohnt gutes Gameplay
- ➕ Ein klein wenig anspruchsvoller als *The New Order*
- ➕ Wuchtiger Sound, tolle Sprecher, schicke Grafik
- ➕ Fairer Umfang für ein 18-Euro-Add-on
- ➖ KI nicht sonderlich begabt
- ➖ Wenige Gameplay-Neuerungen, selbst für ein Add-on
- ➖ Schleichpassagen teilweise immer noch zu leicht
- ➖ Zum Ende hin durch die Fantasy-Elemente etwas abstrus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Der Protagonist Trace trifft im Laufe des Spiels auf mehrere dieser uralten Einwohnerinnen der Spielwelt.

Axiom Verge

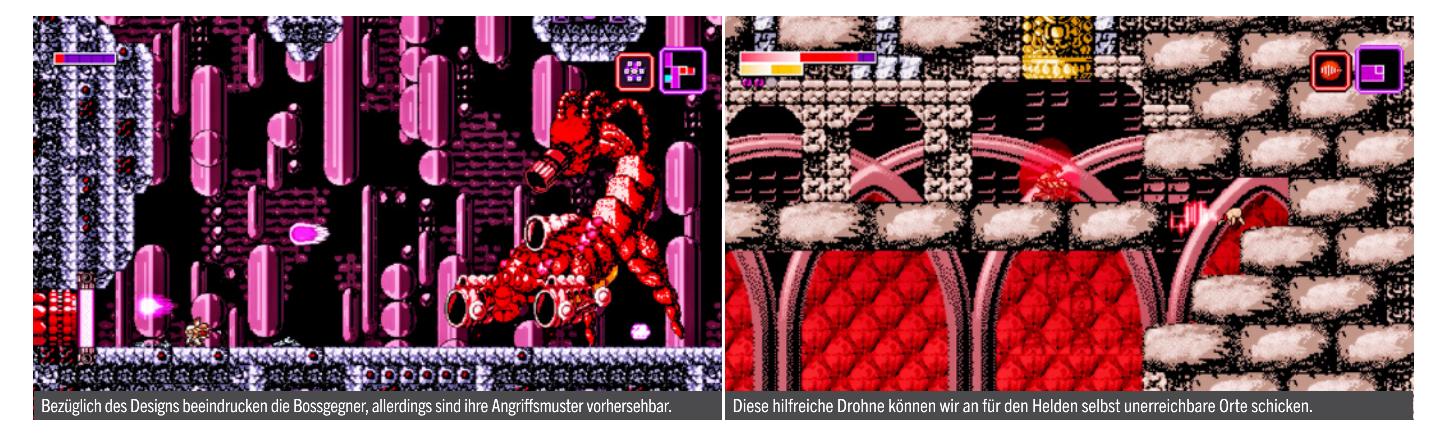
Von: Lukas Schmid

Nintendo entwickelt ab sofort für den PC – zumindest könnte man dies angesichts von *Axiom Verge* glauben.

Metroidvania-Abenteuer gibt es derzeit wie Sand am Meer, doch nur wenige erweisen sich dabei als so in sich stimmig wie *Axiom Verge*. Der Grund dafür ist simpel: Der 2D-Titel im Retro-Look orientiert sich nicht nur an Nintendos *Metroid*-Reihe, er funktioniert im Grunde nach ganz genau demselben Prinzip wie *Super Metroid* vom SNES, nur halt mit anderer Geschichte, einem anderen Helden und einigen modernen Elementen wie einer sehr hilfreichen Autosave-Funktion angereichert, dank der man nach einem virtuellen Ableben nicht alle eingesammelten Items verliert. Nun könnte man von einem frechen Plagiat reden, wäre damit aber weit von der Wahrheit entfernt – *Axiom Verge* ist ganz bewusst als Hommage angelegt. Dass es wahnsinnig viel Spaß macht, liegt zudem ganz allein am Talent des Entwicklers.

Weltenbummler

In Gestalt des Protagonisten Trace wachen wir nach einer Explosion in einer Forschungseinrichtung in einer mysteriösen Welt wieder auf, die von gigantischen, mechanischen Frauenfiguren, ebenso kolossalen Dämonen und allerlei anderen fiesen Viechern bewohnt wird. Die Erklärung dafür, wie Trace hierhergekommen ist, ist an und für sich zwar spannend und tangiert einige Themen wie das Leben nach dem Tod und die Bekämpfung der eigenen, inneren Dämonen, wird aber gerade gegen Ende hin reichlich konfus. Die Handlung dient aber ohnehin eher als eine Entschuldigung dafür, unseren Helden durch die verwinkelte 2D-Welt hüpfen und ballern zu lassen. Wie es sich für ein gutes Metroidvania-Abenteuer gehört, sind wir zu Beginn sehr schwach und ein Gutteil aller Routen ist noch verschlossen; erst durch Lebensenergie- und Angriff-Updates sowie praktische Erkundungshelferlein gelangen wir nach und nach an Orte, die beim ersten Besuch nicht zugänglich waren.



Bezüglich des Designs beeindrucken die Bossgegner, allerdings sind ihre Angriffsmuster vorhersehbar.

Diese hilfreiche Drohne können wir an für den Helden selbst unerreichbare Orte schicken.


Der Retro-Look des Abenteuers ist definitiv Geschmacksache, wirkt in sich aber sehr stimmig.

Einige Waffen wie diese Glitch-Kanone sind unabdingbar, um im Spielverlauf voranzukommen.

Die verschiedenen Areale der Spielwelt sind sehr abwechslungsreich und weitläufig gestaltet.

Die Upgrades eines Helden
Hier finden sich etwa ein Enterhaken, ein spezieller Anzug, mit dem sich der Held durch dünne Wande warpen kann, und eine Drohne, die wir durch enge Spalte schicken können. So gut diese Spielelemente funktionieren, ein wenig mehr Mut zur Innovation hätte nicht geschadet – alle diese Funktionen kennt man in abgewandelter Form schon aus anderen Spielen. Richtig toll hingegen sind die zahlreichen Schusswaffen, die man über die ganze Welt verteilt findet. Keine davon wirkt überflüssig – jede funktioniert spürbar anders und erweist sich in verschiedenen Situationen als erste Wahl. Umso beeindruckender, dass die meisten Schießprügel optional sind und man das Abenteuer auch mit nur einer Handvoll Waffen bestreiten kann. Doch nicht nur neue Knarren lassen sich in der Spielwelt finden: Um alle der teils sehr gut versteckten Items zu entdecken, darf man auf die ohnehin sehr anständige Spielzeit von etwa zwölf bis fünfzehn Stunden im ersten Durchlauf noch einmal mehrere Stunden drauflegen. Gut also, dass die Welt ungemein abwechslungsreich gestaltet ist und man sich auch beim zigsten Durchqueren eines Bereichs nicht langweilt. Wirklich toll ist die Tatsache, dass man sich trotz der völligen Abwesenheit eines Hinweis-Systems kaum verirrt; die extrem intuitive Gestaltung des Abenteuers sorgt dafür, dass man meist sehr schnell wieder auf dem richtigen Pfad ist.

Verbesserungswürdige Bosskämpfe
Weniger gelungen sind die Auseinandersetzungen mit Bossen: Zwar schauen die teils riesigen Feinde beeindruckend aus, ihre Angriffe sind aber leicht vorhersehbar. Einige der Bösewichte lassen sich zudem austricksen, indem man den Helden an einer bestimmten Stelle der Kampfareale platziert, wo sie ihn nicht erwischen können. Das ist aber auch der einzige wirkliche Kritikpunkt an einem Abenteuer, das sonst nur wenig neu, aber alles ungemein gut macht.

Besser per Gamepad
In der von uns im Vorfeld des Releases gespielten Version des Abenteuers hatte sich noch ein kleiner Steuerungs-Bug eingeschlichen: Spielt man mit einem Gamepad, so lässt sich das Menü nicht mit dem Analogstick bedienen – ansonsten funktioniert's aber wunderbar. Die Steuerung per Tastatur funktioniert ganz gut, hat angesichts der Natur des Abenteuers aber das Nachsehen. Zum Release werden übrigens einige neue Features wie eine Marker-Funktion für die Übersichtskarte, Mac- und Linux-Support und Online-Leaderboards bereitgestellt – nett! ❑

MEINE MEINUNG |
Lukas Schmid



„Toll gemachte Liebeserklärung an *Metroid*"

Nein, einen Innovationspreis bekommt *Axiom Verge* nicht – im Grunde haben wir es hier mit einer 1:1-Umsetzung dessen zu tun, was Nintendos *Metroid*-Abenteuer für NES und SNES ausgemacht hat, und zwar sowohl was den Stil als auch die Technik und vor allem das Gameplay anbelangt. Innovation war aber auch nie der Anspruch: Das 2D-Spektakel ist eine wunderbar gemachte Liebeserklärung an *Metroid* und alle Ähnlichkeiten werden nicht verschleiert, sondern regelrecht zelebriert. Qualitativ kann das Spiel mit dem großen Vorbild mithalten und überzeugt durch eine wunderbar gestaltete Welt und das enorm abwechslungsreiche Gameplay. Toll!

AXIOM VERGE



Ca. € 18,-
14. Mai 2015

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Thomas Happ
Publisher: Thomas Happ
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: *Axiom Verge* kann von Steam und im Humble Store als Steam Key heruntergeladen werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Sofern man Retro mag, dürfte einem die gut umgesetzte Mischung aus 8Bit und 16Bit gefallen.
Sound: Die Klänge orientieren sich wie der Rest des Spiels an *Metroid*.
Steuerung: Sehr präzise Steuerung, die nur bei einigen Moves wie dem Teleport leichte Aussetzer hat

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Mehrspieler-Modi gibt es keine – die braucht's angesichts der Natur des Spiels aber nicht.
Zahl der Spieler: -

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Windows 7, Intel Pentium E2180 2.0 GHz, 500 MB RAM, Intel HD Graphics 4400, 300 MB Speicherplatz (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Entsprechen den Minimum-Anforderungen

JUGENDEIGNUNG
USK: Nicht geprüft – zwar werden einige düstere Themen behandelt, generell ist's aber recht harmlos.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Retail
Spielzeit (Std.:Min.): 13:30
Für den ersten Durchgang kann man gut zwölf Stunden einrechnen und mehr, wenn man alles sammeln will. Bei erneuten Durchgängen geht es – wie im Genre üblich – deutlich schneller.

PRO UND CONTRA
- ➕ Toll umgesetztes Metroidvania-Gameplay
- ➕ Große, verzweigte Spielwelt voller Geheimnisse
- ➕ Intuitiver Spielablauf, dank dem man sich nur selten verläuft
- ➕ Durchgehend sehr abwechslungsreiche Gameplay-Erfahrung
- ➕ Viele Waffen, die sich in der Funktionsweise stark unterscheiden
- ➕ Sehr einfacher, aber runder und perfekt umgesetzter Retro-Look
- ➖ Bosskämpfe sehen toll aus, unterfordern aber meistens
- ➖ So gut wie keine eigenen, neuen Ideen abseits der *Metroid*-Formel
- ➖ Story kann Momentum nicht halten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel! — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

NEUZUGANG
Project Cars

Ein neues Rennspiel im Einkaufsführer? Die Redaktion stimmt ab.

Die Pro-Argumente
Dank Helmkamera und detaillierter Grafik fühlt ihr euch mitten drin im Rennen. Die atmosphärische Soundkulisse und das nachvollziehbare Fahrverhalten tun ihr Übriges. Dazu kommen dynamische Wettereffekte, clevere KI-Widersacher und etliche Einstellungen bei Realismusgrad und Tuning.

Die Contra-Argumente
Die recht dröge Kampagne enttäuscht, zudem fehlt *Project Cars* im Vergleich mit absoluten Hardcore-Simulationen noch die letzte Ecke Realismus.

Das Ergebnis
Alle Redakteure stimmten für eine Aufnahme in den Einkaufsführer.


Die Cockpits sind sehr detailliert gestaltet.

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

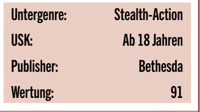
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

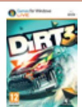


The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

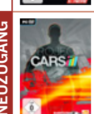
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

NEUZUGANG



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Dank etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Advanced Warfare
Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87



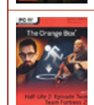
Evolve
Getestet in Ausgabe: 03/15
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



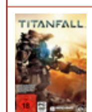
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



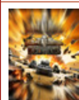
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

The Evil Within: The Consequence

Mit *The Consequence* wird das parallel zum Hauptspiel laufende Abenteuer von Juli Kidman zu Ende geführt. Der zweite Teil ihres Horrortrips macht dabei viel Spaß, erreicht aber nicht ganz die Qualität des ersten DLCs *The Assignment*. Das liegt erstens daran, dass weite Teile des Spiels zu storylastig sind: Anstatt uns still und leise an fiesen Monstern vorbeizumogeln, verbringen wir zu viel der knapp drei Stunden Spielzeit damit, in gebremstem Tempo lineare Gänge entlangzulaufen und Dialogen zu lauschen. Zweitens bekommt Juli anders als zuvor relativ häufig Waffen in die Hand gedrückt, und in diesen Momenten unterscheidet sich ihr Grusel-Ausflug kaum mehr vom Hauptspiel. Da dieses exzellent ist, ist das kein Beinbruch, aber gerade seine Andersartigkeit hat den ersten Zusatzinhalt ausgezeichnet. Wenn Schleichen die einzige Option ist, erweist sich *The Consequence* aber als brillant und die zwei Bosskämpfe sind – obgleich recht einfach – atmosphärische Highlights. Generell ist Julis zweites Abenteuer das bisher einfachste *The Evil Within*-Erlebnis. Wen das stört, der darf im deutlich härteren New Game + ran.



Juli Kidman muss sich dem Horror noch einmal stellen, schwächelt im zweiten Anlauf aber ein wenig.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



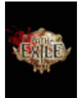
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



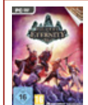
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehend Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

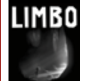
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



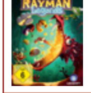
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90



ENTSCHEIDUNG VERTAGT

The Witcher 3

Ursprünglich waren wir felsenfest davon überzeugt, *The Witcher 3* diesen Monat in der Rollenspiel-Liste unseres Einkaufsführers begrüßen zu dürfen. Doch der Abgabetermin unseres Heftes hat uns einen Strich durch die Rechnung gemacht. Weil wir bei Redaktionsschluss für unsere nicht ganz testfähige PC-Version noch auf den finalen Day-One-Patch warteten (siehe Test-Special ab Seite 18), vergeben wir in dieser Ausgabe erst einmal eine Wertungseinschätzung. Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, gibt es die finale Wertung und unsere Einschätzung zum technischen Zustand des Spiels mit Day-One-Patch schon auf PCGames.de. Natürlich liefern wir die Information im nächsten Heft nach – und entscheiden dann auch endlich darüber, ob *The Witcher 3: Wild Hunt* einen Platz im Einkaufsführer verdient hat. Wir wagen mal einen Schuss ins Blaue: Ja, hat es. Wird es. Oder müsste es – weil ihr diese Zeilen, wenn gedruckt, ja erst nach Release lesen werdet – doch eher heißen: Wird es verdient gehabt haben? Findet es raus! In der nächsten PC Games-Ausgabe.



Gigantischer Umfang, harte Quest-Entscheidungen und prächtige Grafik: Ist *The Witcher 3* ein Hit?

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten

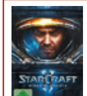
Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



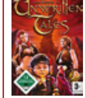
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85

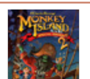


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

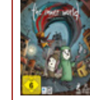


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

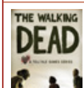
+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

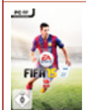
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



NBA 2K15
Nicht getestet
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	--



PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



Crusader Kings 2
Getestet in Ausgabe: 04/12

195 Euro. So viel Geld könnte ich für *Crusader Kings 2*-DLCs ausgeben. Muss ich aber nicht, denn bereits das Hauptspiel ist umfangreich. Ich picke mir aus ein paar hundert Jahren europäisch-mittelalterlicher Geschichte eine interessante Persönlichkeit heraus und versuche, mit ihr zu Ruhm und Reichtum zu gelangen. Das kann der Kaiser von Frankreich sein oder eine Zofe am Hof eines arabischen Wesirs. Spaß macht's in jedem Fall. Auch ohne DLC.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	84



Gekämpft wird in *Crusader Kings 2* zwar auch, aber meistens gelange ich durch Intrigen ans Ziel.

Erfolg in Serie – Spiele-Hits auf Raten

Serienartig angelegte Spiele wie Telltales *Walking Dead* oder *Life is Strange* von Dontnod nähern sich eher TV-Serien als klassischen Spielereihen an. Wenig Interaktion, aber dafür umso mehr Dialoge und Entscheidungssituationen, die den weiteren Verlauf der Handlung beeinflussen: Die neuen Serien-Games sind mehr Interactive Soap als Spiel. PC Games verrät, warum sie uns trotzdem so faszinieren.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper

Im Reich der nicht interaktiven Bewegtbilder hat die Serie den Film als Erfolgskonzept längst abgelöst: Bezahl-Sender wie HBO und Streaming-Dienstleister à la Netflix buhlen mit teuren Exklusiv-Marken um Abonnenten, auch NBC & Co. mischen munter mit. Ihre Stars: *Game of Thrones*, *Sherlock*, *Daredevil*, *Gotham*, *Flash* – und viele andere potenzielle Serien-Hits, die bereits ungeduldig in den Startlöchern lauern. Fast jedes halbwegs populäre Thema geht in Serie – und selbst erfolgreiche Kinoformate wie die heldenhaften Haudraufs von Marvel werden mit Joss Whedons *Agents of Shield* von einem soapigen TV-Format flankiert.

Mehr Zeit für alles

Die Vorteile von Serien liegen auf der Hand: Anders als einzelne Werke bieten sie nicht nur mehr Raum für endlose Kloppereien – vor allem die Geschichte und Charaktere können sich hier besser entfalten. Was Filme nur andeuten und in reduzierter Form widerspiegeln, dafür können sich Serien die nötige Zeit nehmen. Problem: Viele Formate schaffen es vor ihrer Einstellung nicht, die zugrunde liegende Handlung zu Ende zu bringen. So warten die Fans von *Heroes* bis heute auf einen ordentlichen Abschluss. Seiner Mini-Serie *Firefly* konnte Joss Whedon immerhin mit dem Kinofilm *Serenity* ein einigermaßen würdiges und vor allem erhellendes Finale bescheren.

Warum das so ist? Weil man die meisten Serien mit der Intention auf den Weg bringt, möglichst langlebige Erfolgsformate zu kreieren. Folge für Folge und Staffel für Staffel. Doch nicht immer lässt sich ein anfänglicher Hype lange genug aufrechterhalten. Sobald die Quoten purzeln, wird's brenzlig – dann ist das Überleben der anfänglich so vielversprechenden Show nicht mehr gewährleistet. Bei Streaming-Dienstleistern wie Netflix laufen Serien zwar keine Gefahr, aufs Abstellgleis bzw. auf einen schlechten Sendeplatz rangiert zu werden (denn Sendeplätze im eigentlichen Sinne gibt es hier nicht), doch ein ausreichend großes Publikum ist auch hier Grundvoraussetzung für das Überleben der Show. Damit stehen TV-Serien anders als Filme ständig auf dem Prüfstand. Für den jeweiligen Sender bzw. die entsprechende Produktionsfirma kann dieses vorsichtige „Peu-à-peu-Antesten" eines Formats von Vorteil sein – doch für die Fans ist das stetig drohende „Stecker-Ziehen" ein Gräuel.

Point&Click-Ursprünge

Doch wie verhält sich das mit Spielen, die dem Vorbild des TV-gemachten Serienformats folgen? Begrüßen sie ähnliche Vorteile – und haben sie auch mit artverwandten Nachteilen zu kämpfen? Um die Natur des Serien-Spiels zu verstehen (nicht zu verwechseln mit den



Rollenspiel-Schwank in drei Teilen: *Penny Arcade: On the rain-slick Precipice of Darkness* nach dem berühmten Web-Comic ist schnell in Vergessenheit geraten.


Wurde in zwei Episoden geliefert: Das Kickstarter-finanzierte *Broken Age* von Double Fine.



Drei Spiele, die kurz aufeinander folgten: Die *Deponia*-Trilogie vom deutschen Adventure-Profi Daedalic.

Purer Eskapismus: Capcoms *Asura's Wrath* bietet neben dem Hauptspiel noch Download-Episoden.

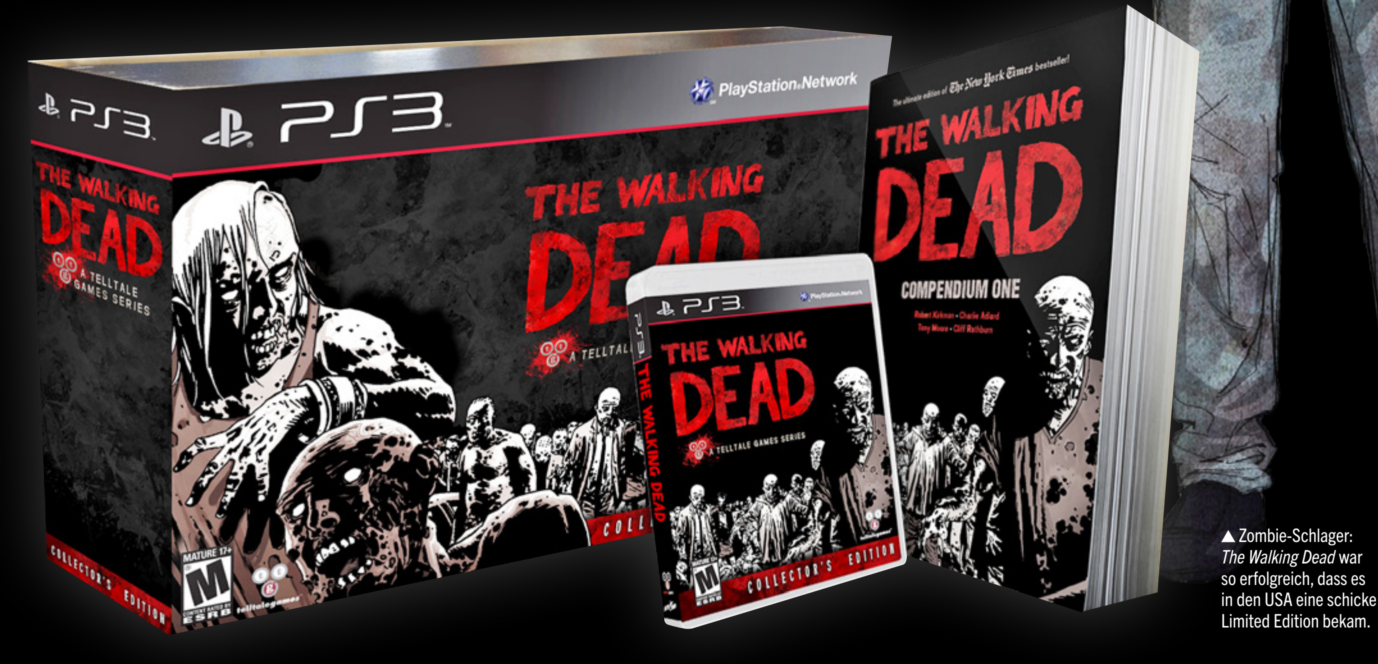
handelsüblichen Spiele-Serien), muss man sich zunächst mit seinem Erfinder beschäftigen: Die in Kalifornien beheimatete Spiele-Schmiede Telltale ist nicht der eigentliche Architekt des Formats, doch zumindest hat man es hier im großen Stil salonfähig gemacht und seine aktuell etablierten Grenzen abgesteckt.

Als das Studio vor elf Jahren von einer Gruppe frustrierter Ex-Lucas-Arts-Mitarbeiter gegründet wird, liegt das einst so erfolgreiche Point&Click-Genre in Scherben – besonders im Ursprungsland USA ist es nahezu scheintot. Das Genre, das in den 80ern und 90ern unerreichte Hits wie *Maniac Mansion* und *The Secret of Monkey Island* hervorgebracht hat, wird ausgerechnet an seiner Geburtsstätte für tot erklärt. Als man die geplante Fortsetzung zu *Sam & Max Hit the Road* kurzerhand einmottet, trennen sich die verantwortlichen Entwickler von Lucas Arts und stellen das Projekt in Eigenregie fertig – unter dem Logo Telltale. Schon damals entscheidet man sich dafür, das Abenteuer nicht auf einmal, sondern häppchenweise zu veröffentlichen. Inzwischen sind die elf Folgen (in insgesamt zwei Staffeln) für rund 45 Euro auf Steam zu haben.

Die Vorteile der episodenhaften Veröffentlichung: Kleine „Teil-Spiele" lassen sich wesentlich günstiger anbieten als ein komplettes, umfangreiches Produkt – dadurch sinkt die Einstiegsschwelle für den Kunden erheblich. Also die Schwelle, die er überwinden muss, bevor er sich für die Anschaffung eines Produkts entscheidet.

Neues Erfolgsrezept

Bei Telltale erweist sich der Stück-für-Stück-Release des Abenteuers als Segen: Obwohl dem im selben Zeitraum ebenfalls episodenartig veröffentlichten *Bone* (nach der bekannten Comic-Reihe von Jeff Smith) kein Erfolg vergönnt ist, schlagen die Abenteuer von Hund und Hase ordentlich ein. Ordentlich genug, um neue Projekte zu finanzieren. Denn das ist ein weiterer Vorteil des Serien-Rezepts: Anstatt alle Entwicklungsressourcen in ein einziges Produkt stecken zu müssen, kann man mit derselben Entwicklungsumgebung mehrere gleichartig aufgebaute Projekte parallel angehen und ihre Akzeptanz durch das Publikum vorsichtig antesten. Das ist wie im Fernsehen: Wenn sich von Anfang an niemand für das Format interessiert, dann stellt man es wieder ein. Außerdem helfen die Einnahmen aus einer oder zwei Episoden dabei, die Fertigstellung des Gesamtwerks zu finanzieren – es sorgt für stetigen Geldfluss und reduziert die Notwendigkeit, Fremdkapital in Anspruch zu nehmen.



▲ Zombie-Schlager: *The Walking Dead* war so erfolgreich, dass es in den USA eine schicke Limited Edition bekam.


Marty und Doc Brown in Point&Click-Bestform: Telltales Interpretation von *Back to the Future.*

Typisch Telltale: Am Ende wird gezeigt, wie viele Spieler sich wie entschieden haben.

Trotzdem sind Pseudo-Serien wie *Sam* & *Max* oder ein *Resident Evil Revelations 2* im Grunde wenig mehr als ein Spiel, das in Teile zerbrochen wurde, damit man die einzelnen Bruchstücke besser verkaufen kann. Das heißt: Die „Serie" als solche ist bei diesen Spielen noch keine Entwicklungs- oder Erzähl-Philosophie – sie ist in erster Linie ein Modell für den Verkauf und die bessere Monetisierung.

Die erste „echte" Serie bringt Telltale, als man einen bekannten Filmstoff interaktiv macht und reaktiviert: Auch *Zurück in die Zukunft* nach der Film-Trilogie von Robert Zemeckis und Steven Spielberg wird zum in mehrere Folgen gegliederten Adventure. Durch die Anlehnung an die populäre Vorlage und die Analyse der filmischen Stilmittel lernen die Telltale-Designer, wie Entertainment abseits des Spiele-Mediums funktioniert. Also verlegt man den Schwerpunkt immer stärker auf die Dialoge zwischen den Figuren – die ehemals dominanten Puzzles treten in den Hintergrund.

Interactive Movie oder Adventure?

Für die Adaption von Robert Kirkmans Untoten-Universum schließlich geht man einen weiteren, entscheidenden Schritt in Richtung „Interactive Movie": Bei *The Walking Dead* verlegen sich die Designer noch stärker auf die Charaktere und ihre Beziehungen untereinander – etwas, das bereits die Comic- und Fernseh-Serie ausgezeichnet hat. Weil es bei der endlosen Flucht vor den schlurfenden Toten nicht in erster Linie um den Zombie, sondern um die von ihm bedrohten Menschen geht, eignet sich der Stoff perfekt für die Umsetzung als dialogschwangeres Multiple-Choice-Abenteuer. Das ist ein bisschen so, als würde man in *Mass Effect* sämtliche Action-Sequenzen streichen und Commander Shepard auf eine interaktive Plaudertasche reduzieren.

Dass uns diese Sorte Inszenierung trotzdem partout nicht loslassen will, hat einen guten Grund: Der Mensch ist davon besessen, sich selbst zu erfahren und Feedback zu bekommen. Darauf basiert das komplette Prinzip der Empathie. Wenn wir uns visuell erfahren wollen, dann schafft ein Blick in den Spiegel Abhilfe: Das fein gebügelte Hemd kaschiert gekonnt den Schwabbelbauch, die Krawatte sitzt … kein Ketchup-Fleck auf dem Sakko. Perfekt, los geht's!

Etwas komplizierter dagegen wird's, wenn man statt des geleckten Äußeren sich selbst erfahrbar machen möchte. Die eigene Persönlichkeit. Den Charakter. Die Type hinter Hemd und Krawatte. Dafür reicht kein Spiegel – dafür braucht man die Mitmenschen. Aufschluss über das Ich gibt es nur, wenn man das eigene Verhalten an den Reaktionen der anderen abliest. Das funktioniert vor allem über die kommunikative Ebene: Nirgendwo können wir unser eigenes Ego so unmittelbar erfahren wie bei einem Schwätzchen. Und bei keiner anderen Gelegenheit werden derart wichtige Entscheidungen getroffen. In *The Walking Dead* wird so entschieden, ob Menschen leben oder sterben, welches Mitglied der von Zombies belagerten Truppe als Nächstes gefressen wird …

Ein Schwätzchen in Ehren …

Nicht ungewöhnlich also, dass uns vor allem solche Spiele besonders natürlich vorkommen, bei denen es primär um die Kommunikation mit anderen Entitäten geht. Die sind im Falle von Singleplayer-Spielen nur digital. Doch gerade hier können uns die Autoren mit einigem Geschick einen Spiegel vorhalten. Indem sich Welten wie die von Bioware und Telltale durch die von uns dialogseitig getroffenen Entscheidungen ändern, erscheinen sie uns nicht nur organischer und emotionaler, sondern vor allem relevanter. Wir haben das Gefühl, wirklich etwas zu bewegen. Games mit einem höheren Grad an unmittelbarer und „physischer" Interaktion geben uns nur scheinbar das Gefühl größerer Einflussnahme: Ob wir nun in *Sunset Overdrive* reihenweise Energy-Drink-Mutanten ummähen oder in *Skyrim* die große Bewegungsfreiheit des Fantasy-Spielplatzes genießen, so sind Weg und Ziel des Abenteuers doch stets dieselben. *The Walking Dead* & Co. gestatten uns zwar nicht, ihren Kosmos frei

Unerwartete Kopfnuss: Kopflastige Batterien-Ausrichtung in der ersten *The Walking Dead*-Episode.

Alter Bekannter: Auch Glenn hat seinen Auftritt in Telltales *The Walking Dead*.

Die wichtigsten Serien-Games auf einen Blick

Märchen mal anders
THE WOLF AMONG US



Umfang: Fünf Episoden (abgeschlossen)

PC, Mac, PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android

Nach dem Angriff durch einen unbekannten Usurpator müssen die Bewohner des Märchenreichs in unsere Welt emigrieren, wo sie in menschlicher Verkleidung und in Asylanten-Vierteln vor sich hin vegetieren. Ausgerechnet der böse Rotkäppchen-Wolf Bigby wird zum Sheriff der Fabelwesen-Kommune erkoren und soll jetzt dafür sorgen, dass die anderen Fantasie-Gestalten nicht ihre Tarnung auffliegen lassen. Bigbys kurze Zündschnur ist für einige süffisant inszenierte Keilereien gut, das Abenteuer selber vermengt gekonnt Film-noir-Elemente mit interaktivem US-Underground-Comic und buntem Märchen-Allerlei. Spielerisch ist das Prequel zu den *Fable*-Comics von Bill Willingham irgendwo zwischen den anderen Telltale-Serien und Kriminal-Adventures à la *Sherlock Holmes* angesiedelt.

Brocken für Brocken
THE WALKING DEAD



Umfang: Elf Episoden in zwei Staffeln (wird fortgesetzt)

PC, Mac, PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android

Mit der prominenten Lizenz zu Kirkmans Zombie-Mär landet Telltale seinen ersten großen Serienerfolg: *The Walking Dead* findet in einer Art Paralleluniversum statt und lässt bekannte Charaktere aus Comic bzw. TV-Reihe auftreten, setzt sie aber an anderer Stelle ein. In der ersten Staffel verlassen sich die Entwickler noch verstärkt auf Point&Click-Elemente – darum variiert die Spieldauer der Episoden teils erheblich – je nach Härtegrad der Kopfnüsse. In der zweiten Staffel wechselt die Hauptrolle vom afroamerikanischen Ex-Häftling Lee zu seinem kindlichen Mündel Clementine. Trotz vieler anderer Serien und teils herber Kritik an der zweiten Staffel bleibt die Flucht vor den lebenden Toten Telltales Top-Seller und wird fortgesetzt.

Und Action!
TALES FROM THE BORDERLANDS



Umfang: Bislang zwei von fünf geplanten Episoden

PC, Mac, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android

Die Telltale-Serie zu den erfolgreichen Ego-Shootern von Gearbox und 2K wirft nicht nur ein ganz neues Licht auf die von Mutanten, Schatzjägern und Halsabschneidern dominierte Welt – sie bringt uns das postapokalyptische Szenario des Shooter-RPGs sogar näher als die Hauptserie: Konzern-Handlanger Rhys und sein Freund Vaughn bekommen Wind von einem „Vault-Key" – ein Artefakt, von dem sich die beiden märchenhafte Reichtümer versprechen. Also wagen sie sich aus der Sicherheit ihrer Raumstation in die Wüsten von Pandora und Letztere sind in jeder Hinsicht ein heißes Pflaster: Der vermeintlich sichere Deal entpuppt sich rasch als Katastrophe. Mit dabei: die notorische Diebin Fiona und ihre Schwester Sasha. *Tales from the Borderlands* besticht durch eine aberwitzige Mixtur aus Slapstick-Humor und Screwball-Comedy, außerdem ist der Ausflug nach Pandora deutlich actionlastiger als die anderen Telltale-Serien.

Folter und Intrigen
GAME OF THRONES



Umfang: Bislang drei von sechs geplanten Episoden

PC, Mac, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android

Telltales Interpretation von George R. R. Martins von Krieg und Intrigen gebeutelten Fantasy-Reihe ist deutlich besser als bisherige Versoftungen, aber für Telltale-Verhältnisse steigt die Serie eher schwachbrüstig ein. Vor allem die zwischen aquarelligem 3D-Cartoon und Realismus changierende Grafik irritiert – zumal die wenigen den Serien-Darstellern nachempfundenen Figuren wie ausgesprochene Fremdkörper wirken. Erzählerisch konzentrieren sich die Telltale-Autoren nicht auf den harten Handlungskern, stattdessen ist die eigene Geschichte in dessen Peripherie angesiedelt: Das kleine Haus Forrester gehörte früher zum Gefolge der Starks, doch nach dem Tod von Robb Stark und seiner Mutter ist die Kontrolle über den Norden an die grausamen Boltons gefallen. Deren sadistischer, bereits in der TV-Serie verhasster Spross Ramsay „Snow" macht dem jungen Lord der Forresters das Leben zur Hölle.

College Mysteries
LIFE IS STRANGE



Umfang: Bislang zwei von fünf geplanten Episoden

PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Remember Me-Entwickler Dontnod und Square Enix orientieren sich überdeutlich an der Serien-Struktur der Telltale-Spiele, verpassen ihnen aber eine eigene, interessante Note: Teenager-Heldin Max absolviert in der US-Kleinstadt Arcadia Bay ihr Fotografie-Studium. Hier wird sie mit ihrer eigenen Vergangenheit konfrontiert, darunter ihre zur schrillen Punk-Göre mutierte Kindheitsfreundin Chloe. Während Max es an der Blackwell Academy mit durchgeknallten Studenten, Selbstmorden und einer schrägen Verbindung zu tun bekommt, wird der Ort von übernatürlichen Phänomenen heimgesucht. Als Max auch noch bemerkt, dass sie auf einmal die Zeit vor- und zurückdrehen kann, wird das vermeintlich friedliche Studium endgültig zum Para-Abenteuer. Eine angenehm entschleunigte Spielweise, der geschickte Einsatz der Zeitdreher und die gefühlvoll erzählte Geschichte machen *Life is Strange* zur interessantesten der hier vorgestellten Serien – vorausgesetzt man kann mit der starken „Girlie"-Polung.

Gruseln auf Raten
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



Umfang: Vier Episoden (abgeschlossen)

PC, PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One

Während die *Resident Evil*-Hauptserie zunehmend mit Identitätsproblemen zu kämpfen hat, fühlt sich *Revelations* fast noch wie ein echtes „*Resi*" an. Der erste Teil bekommt auf dem 3DS so viel positive Resonanz, dass sich der Hersteller kurzerhand entschließt, eine visuell aufpolierte HD-Version für PS3, Xbox 360, Wii U und PC zu bringen. Bei Teil 2 entscheidet man sich dann überraschend für eine Episoden-Struktur: Vier im klassischen Stil gehaltene Folgen erzählen, wie Claire Redfield und Barry Burtons Tochter Moira auf eine isolierte Horror-Insel entführt werden. Während sich die beiden Damen durch kompostierte und mutierte Gruselgestalten metzeln und arglistige Fallen austricksen, rücken Papa Barry und eine geheimnisvolle Supernatural-Göre zur Rettung an. Ordentliche Indoor-Levels und ein launiges Buddy-Feature machen das Spin-off spielenswert, aber wer auf die erneute Rückkehr der alten *Resi*-Schule hofft, wird enttäuscht. Inszenatorisch wird hier meist nur Durchschnitt geboten und die kleinen Areale fordern Serien-Profis nur bedingt. Obwohl Capcom einige für TV-Serien typische Stilelemente benutzt, hätte *Revelations 2* auch als zusammenhängendes Spiel funktioniert.

Krasser Gegensatz: In einem Märchenbuch sind Wolf Bigby, Holzfäller und Schneewittchen in ihrer wahren Form zu sehen. In der Menschenwelt arbeiten sie als Sheriff, Bar-Besitzer und die Sekretärin von Fable-Bürgermeister Ichabod Crane (aus *Sleepy Hollow*).

zu erforschen, aber dafür dürfen wir ihn mitgestalten. Auch hier wird die Verwandtschaft des Konzepts zur TV-Serie überdeutlich: Wenn wir in *Fringe* Olivia Dunham durch ihre interdimensionalen Mystery-Abenteuer begleiten, dann ist es uns ziemlich schnuppe, dass wir ihren Kosmos nicht frei erkunden können. Kein Wunder: Die Kommunikation mit der Welt jenseits des Bildschirms findet über die Charaktere statt – sie sind unsere Schnittstelle. Die Avatare, in deren Köpfe wir uns hineindenken.

Nicht mal eine Minute benötigt ein Mensch durchschnittlich, um sich so intensiv mit einer erdachten Person zu identifizieren, dass er mit ihr lacht, mit ihr weint und sich fast ebenso erschreckt wie sie, wenn plötzlich der Axtmörder aus dem Schrank springt. Das passiert ganz automatisch: In grauer Vorzeit war dieser empathische Trick überlebenswichtig. Denn nur mit seiner Hilfe konnten wir uns binnen weniger Momente in den Kopf eines Gegenübers hineinversetzen, der uns aufspießen, verputzen oder schlicht fies übervorteilen wollte. Dank unserer empathischen Fertigkeiten konnten wir dann im Idealfall die Beine in die Hand nehmen, bevor er uns seinen Speer ins Gedärm getrieben hat. Außerdem haben Empathie und Vorstellungskraft dabei geholfen, sich in die Perspektive eines Erzählers hineinzudenken: Noch bis vor hundert Jahren war es für Menschen nahezu unmöglich, auch nur die nächste Großstadt zu besuchen – von anderen Ländern oder Kontinenten ganz zu schweigen. In jüngerer Vergangenheit waren es Reiseberichte, Kurzfilme, (stereoskopische) Fotos und Illustrationen, die den Gedankentrip in eine andere Welt ermöglichten – ganz früher der Bericht eines Geschichtenerzählers oder Artgenossen, der weit gewandert ist. Je blumiger, packender und farbenfroher diese Erzählungen waren, desto präziser das Bild der beschriebenen Umgebung. Den Rest hat man schließlich mithilfe der Vorstellungskraft ergänzt – die Lücken „interpoliert".

Den Rest macht die Fantasie

Das funktioniert noch heute so: Das Bild der tatsächlichen Welt ist bei den meisten Menschen löcheriger als das von fiktiven Szenarien wie Mittelerde oder Azeroth. Trotzdem fühlen wir uns weder hier noch dort fremd – dafür sorgen Fantasie und Empathie. Wir müssen nicht jeden Ort sehen, um zu wissen, dass er existiert, oder um uns ein plastisches Bild von ihm zu machen. Darum ist es in *Game of Thrones* auch unerheblich, dass wir George R. R. Martins Fantasy-Welt nicht so frei erkunden können wie die von Bethesda.

Kaum verwunderlich also, dass das Konzept hinter *The Walking Dead* schnell Schule gemacht hat: Auf die schlurfenden Toten folgte die Umsetzung des märchenhaften Comic-Universums der Fables, es folgte die bisher beste Spiele-Umsetzung von *Game of Thrones* und schließlich sogar eine Adaption des schrägen Shooter-Universums



Blend mich nicht! Einleuchtendes Buddy-Feature in *Resident Evil Revelations 2*.

aus den *Borderlands*. Hier kollidieren zwei Genre-Welten, die sich auf den ersten Blick so gar nicht miteinander vertragen – doch tatsächlich ist die „Telltale'isierung" von Gearbox' *Mad Max*-artiger RPG-Ballerei ein richtig guter Serien-Output der *The Walking Dead*-Versofter. Das macht fast ein bisschen Hoffnung für das nächste Projekt der Kalifornier: Auch *Minecraft* soll bald in eine Telltale-Serie verwandelt werden – eine Vorlage also, die storyseitig denkbar wenig Angriffsfläche bietet.

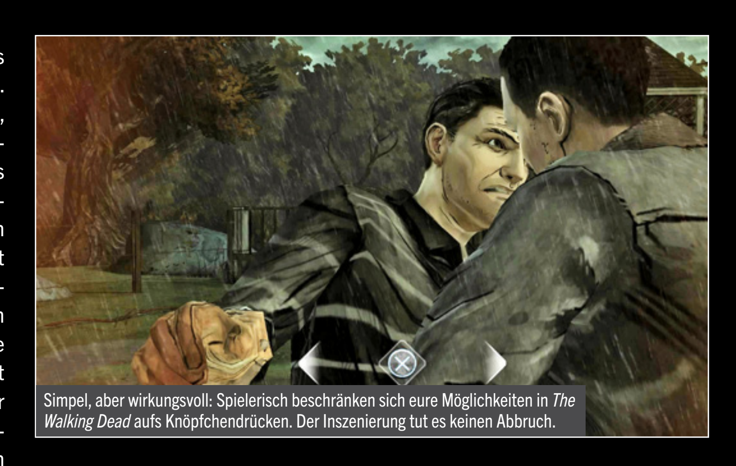
Schließlich schlägt auch der französische *Remember Me*-Macher Dontnod in die Telltale-Kerbe: *Life is Strange* erweitert die Herangehensweise der „Genre-Erfinder" um eine Art Miniatur-Zeitreise. Die College-Heldin Max wurde Opfer eines quantenphysischen Phänomens und kann seitdem die Uhr um wenige Minuten zurück- beziehungsweise vordrehen. Nur die wenigsten dieser „Zeitdreher" haben spürbaren Einfluss auf das Spielgeschehen – aber dafür schafft Dontnod mit ihrer Hilfe ein ganz anderes Kunststück: Indem man es dem Spieler gestattet, in fast jeder Szene zurück- und wieder vorzuspulen, sorgt man dafür, dass er sich intensiver mit der Entscheidungsfindung beschäftigt. Dadurch erscheint ihm die schlussendliche Wahl relevanter.

Bei jeder Gelegenheit fragt man sich: Wie hätte sich die Geschichte an dieser Stelle wohl entwickelt, wenn ich vor drei Szenen die andere Wahl getroffen hätte? Wie wäre die Diskussion vor dem Direktor verlaufen, wenn man den Rowdie nicht verpfiffen hätte, weil er im Schul-WC mit der Pistole rumgefuchtelt hat? Oder man es geschafft hätte, die gemobbte Mitstudentin am Selbstmord zu hindern? Wie würde das Verhältnis von Max und ihrer Kindheitsfreundin Chloe in Episode 2 aussehen, wenn sich die Heldin in Folge 1 nicht dafür entschieden hätte, ihrer Freundin den Rücken zu decken? Indem sie behauptet, Besitzerin eines Joints zu sein, der eigentlich Chloe gehört … die Möglichkeiten sind vielfältig.

Wie geht's weiter?

Damit sind wir auch schon bei der nächsten wichtigen Verwandtschaft zu TV-Reihen: Gute Serien funktionieren, indem sie neben dem Empathie-Zentrum des Zuschauers vor allem seine Neugierde wecken. Man will wissen, wie es weitergeht, welche der lieb gewonnenen Figuren triumphiert, scheitert oder das Zeitliche segnet. Nicht selten fiebert man so intensiv mit, dass man in kritischen Situation gerne selbst eingreifen möchte, um eine andere Entscheidung zu treffen. Zum Beispiel weil man die vorliegende Wahl nicht für charaktergemäß hält oder schlicht und ergreifend für dämlich befindet. Genau hier greifen Serien-Spiele ein: Sie gestalten die Gretchen-Fragen interaktiv und tragen Sorge dafür, dass die hier getroffenen Entscheidungen bis auf die folgenden Episoden abstrahlen. Zugegeben: Das Netzwerk an möglichen Alternativ-Routen, das hier geflochten wird, ist meist recht überschaubar.

In der Regel ist es ähnlich beschränkt wie das aus den Rollenspielbüchern der 80er-Jahre: Damals haben Autoren wie die *Fighting Fantasy*-Erfinder und Games-Workshop-Mitgründer Steve Jackson und Ian Livingstone ihre Schmöker in durchnummerierte Abschnitte unterteilt. Je nachdem wie sich der Leser als Held dieser „interaktiven" Abenteuer entschieden hat, wurde er zum einen oder zum anderen Abschnitt geschickt. Nach links gehen? Weiter bei Station 327. Nach rechts abbiegen? Weiter bei 198. Dem Gnom eins auf die Mütze geben? Weiter zu 263. Flüchten? Dann versuch's doch mal mit Station 23.



Simpel, aber wirkungsvoll: Spielerisch beschränken sich eure Möglichkeiten in *The Walking Dead* aufs Knöpfchendrücken. Der Inszenierung tut es keinen Abbruch.

Serien wie Jacksons *Analand*-Zyklus spielten bereits mit dem Element des „Entscheidungstransports" von einer Episode in die nächste: Hast du im letzten Buch der Sumpfhexe ihr kostbares Amulett abgerungen? Oder hast du die Prinzessin gekillt, anstatt sie zu verführen? Dann subtrahiere bitte die im letzten Band angegebene Zahl von 369 und lies bei der entsprechenden Station weiter.

Button-Behämmerung

Heute ist das ein bisschen einfacher: Man muss sich weder Notizen machen noch rechnen oder umblättern. Dafür kann man allerdings nicht den Finger im Buch behalten, um im Falle eines unerwünschten Ausgangs wieder zurückzuspringen. Die „digitalen Spielbücher" von heute sind hübscher und spannender als *Die Krone der Könige* von Steve Jackson, aber auch unbestechlicher.

Und noch etwas verbindet die Serien-Module à la Telltale mit den Abenteuern ohne Ende (so nannte man die Spielbücher bei *Dungeons & Dragons*): ein kohärentes Regelwerk für Konflikte und andere Herausforderungen. In RPG-Schwarten wie *Das Labyrinth des Todes* oder *Die Zitadelle des Zauberers* sprach der Würfel – und das, wann immer wir einem hungrigen Tyrannosaurus Rex die scharfzahnige Kauleiste polieren, einen Abgrund überhopsen, einen Berg erklimmen oder unseren heldenhaften Körper anderweitig traktieren mussten. Telltale & Co. handhaben das ähnlich: Wird es brenzlig, dann bricht man aus dem bisherigen Spielkonzept aus und fragt unsere Kompetenz ab. Dann wird nicht mehr gelabert oder zugeschaut – dann wird reagiert! Müssen wir in *The Walking Dead* den verfaulten Kiefern eines „Beißers" entkommen, dann gilt es, den Interface-Kringel des Spiels rechtzeitig über



Schicksal ungewiss: Ob dem jungen Lord Forrester aus *Game of Thrones* ein langes Leben beschert ist?



Würgereflex: Kraftakte – wie hier in *Tales from the Borderlands* – werden in fast allen Telltale-Spielen mit Button-Dauerfeuer geregelt.

eine markierte Stelle zu bugsieren und den passenden Aktions-Button zu drücken – in der Regel das untere Knöpfchen auf dem Joypad. Normalerweise dient das Aktionsrad der gemütlichen, Point&Click-artigen Begutachtung von Objekten (oberer Button) bzw. dem Einsatz zuvor aufgesammelter Objekte (linker bzw. rechter Button). Doch in diesem Fall wird es zum Action-Instrument Marke Quantic Dream. Die virtuose und emotionsbetonte Button-Benutzung von David Cages französischer Interaktiv-Kunstschmiede erreicht man dabei nicht. Aber die Ähnlichkeiten zu den Stilmitteln der frühen Interactive Movies sind unübersehbar.

Die Betonung auf Reaktionsspielchen wird mit *The Wolf Among Us* schließlich verstärkt und stärker standardisiert: Ab sofort werden Kampfhandlungen nach dem Übereinander-Manövrieren der Kringel mit den Schultertasten ausgelöst und für Ausweichmanöver oder ähnliche Bewegungen werden Stick-Schlenker gefordert. Inzwischen verlangen auf Kraft oder Ausdauer gepolte Herausforderungen nach der Dauer-Bearbeitung eines einzigen Buttons. Seltener will man vom Spieler klassische Quick-Time-Knöpfchenfolgen sehen: Drücke Button A, drücke Button B … nein, nicht C, du Depp!!! Auf diese Weise verfahren wir in den Pelz-Gamaschen des bösen Wolfs aus *The Wolf Among Us*, aber auch beim Ausflug auf das *Borderlands*-Pandora.

Anders als bei den meisten Spielen sind wir in diesen Situationen aber niemals wirklich aktiv – man degradiert uns vom „Agierenden" zum „Reagierenden". Darum inszeniert Telltale auf diese Weise meist solche Aktionen, die unausweichliche Ereignisse illustrieren. Auch der auf den ersten Blick willkürliche Wechsel zwischen Quick-Time-Sequenzen und solchen Passagen, in denen wir das Pad aus der Hand legen können, hat System: In jeder Serie kontrollieren wir einen oder mehrere Charaktere – die aktiven Rollen sind strikt verteilt. Und nur wenn eine aktive Figur im Mittelpunkt der Action-Sequenz steht, muss der Spieler Knöpfchen drücken. Stehen etwa bei der Verfolgungsjagd aus *Tales from the Borderlands* Rhys oder Fiona im Fokus der Kamera, dann sind Reflexe gefragt – geht es dagegen um ihre Sidekicks Vaughn oder Sasha, dann sind wir nur Zuschauer.

Mehr Story, weniger Puzzles

Je mehr Telltale im Laufe der Zeit auf TV-artig strukturierte Dialoge und Quick-Time-Rambazamba setzt, desto mehr treten die Point&Click-Elemente in den Hintergrund: Müssen wir uns in der ersten *The Walking Dead*-Staffel noch auf die eine oder andere Kopfnuss einlassen, geht es in *Borderlands* und in den Königslanden fast nur noch um entscheidungsschwangeren Smalltalk und flinkes Knöpfchendrücken.

In einem derartigen „Super-Light-Point&Click" wird die Größe des zu beknobelnden Terrains auf ein Minimum reduziert und ein klassisches Genre-Element wie das Inventar zur puren Staffage. So kann der virtuelle „Rucksack" der Telltale-Helden zwar jederzeit eingesehen werden, doch nach eigenem Gusto reingreifen darf der Avatar nicht. Stattdessen schlägt ihm das Spiel automatisch vor, wann er wo welchen Gegenstand einsetzen könnte – oder es nimmt ihm kurzerhand die Entscheidung ab, indem es die Wahl des richtigen Accessoires selber trifft.

Adventure-Spieler aus altem Puzzle-Schrot und Knobel-Korn fühlen sich dabei reichlich bevormundet, doch dem Erzählfluss tut diese Design-Prämisse gut: Tatsächlich ist die erste *The Walking Dead*-Episode narrativ zugleich die schwächste. Dass man hier eine gefühlte Ewigkeit in einer von Zombies belagerten Tankstelle zubringt, während man verzweifelt den Schlüssel für das Fort-Knox-artig gesicherte Büro sucht – das bringt die Geschichte nicht gerade in Schwung. Darum nimmt der Puzzle-Anteil mit jeder weiteren Episode ab … bis man schließlich beim gegenwärtigen Standard-Prozedere angekommen ist.

Dontnod wiederum entschleunigt das Serien-Konzept behutsam, indem man die Quick-Time-Spielchen streicht, dafür das erforschbare Terrain vergrößert und den Spieler dazu anhält, sich die Umgebung möglichst genau anzusehen – etwa weil er ein paar Flaschen finden soll, die über einen weitläufigen Schrottplatz verteilt sind.

Allen „Serien-Hits" gemein sind die vergleichsweise niedrigen „Production-Values": Dontnod liefert hier trotz seiner *Remember*



Gezeichnet: 20 Mio. verkaufte Episoden sorgen für Nachahmer – von Darstellerin Clementine gibt es z.B. auf Deviant Art haufenweise Fan Art.



Entscheidend: In Dialogen der Telltale-Spielereihen stehen euch meist mehrere Antwortoptionen offen.

Life is Strange: Wenn Max die Wohnungen von Mitstudenten untersucht, kassiert sie manchmal einen Anpfiff.



Me-seitigen Blockbuster-Erfahrung gerade noch visuelles Mittelmaß ab. Ähnliches bei Telltale: Trotz des anhaltenden Erfolgs seiner Serien-Spiele sind die Figuren bei *The Walking Dead*, *Game of Thrones* & Co. noch immer marionettenartig animiert und werden von einer maskenhaften Spar-Mimik verunziert. Auch bei Capcoms *Resident Evil: Revelations 2* wird inszenatorisch nicht gerade geklotzt: Pixelige Texturen und grobmotorische Figuren erinnern noch immer überdeutlich an die Handheld-Herkunft des Titels und sein vermutlich schmales Produktionsbudget.

Serien sind eben Serien

Wer nach Gründen für diese Phänomene sucht, wird bei einem Blick auf die Verkaufszahlen der interaktiven Serien und dem teils desolaten Zustand ihrer Anbieter fündig: Abseits von *The Walking Dead* schaffen es die wenigsten Serien, auch nur an der kritischen Millionen-Grenze zu kratzen. Nicht umsonst wurde *The Wolf Among Us* nach einer Staffel eingestellt – und sind die neueren Serien zunächst auf vorsichtige fünf oder sechs Episoden angelegt. Offenkundig hat es das Konzept ohne extrem prominente Lizenz also ganz schön schwer und mit nur einem Top-Seller in petto muss selbst Telltale Vorsicht walten lassen.

Dontnod und Square Enix halten sich mit *Life is Strange*-Verkaufszahlen noch bedeckt: Immerhin legt die Beinahe-Pleite des französischen Entwicklers nach dem Flop von *Remember Me* nahe, dass man das vermeintliche Patent-Rezept „Serie" vor allem deshalb bemüht, weil man sich keine Blockbuster mehr leisten kann, man ein Konzept benötigt, das kontinuierlichen Cash-Flow gewährleistet und bei dem sich die auf Independent gepolte Kundschaft nicht darüber aufregt, wenn die kosmetischen Details hinter Blockbuster-Standards zurückbleiben. Denn aktuell ist die Serie im verspielten Bereich all ihrer offenkundigen Stärken zum Trotz vor allem eins: ein Low-Budget-Konzept – und wenn ein Format nicht funktioniert wie erhofft, dann wird es nach nur einer Staffel eingestellt. Ende der Geschichte. ❑



Hin und wieder darf auch untersucht und geknobelt werden: Bigby in *The Wolf Among Us*.

Vor 10 Jahren

Mai 2005

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben



▶ Ein Besuch bei Piranha Bytes war die Grundlage für unsere Titelstory zu *Gothic 3*. Die vielen Infos zur Spielwelt schürten unsere Vorfreude auf ein episches Rollenspiel.

Rollenspielweltbesuch

Piranha Bytes zeigte uns Gothic 3.



Statt edler Damastvorhänge und vergoldeter Badarmaturen erwartete uns eher das legere Ambiente einer Studentenwohngemeinschaft beim Besuch der *Gothic*-Entwickler in Essen. Von der gezeigten Fantasy-Welt waren wir sofort begeistert. Bessere Grafik, größere Spielfreiheit, mehr Monster, Städte und ein situationsabhängiger Soundtrack schürten bei uns enorme Vorfreude. Auch in Sachen Steuerung kündigte Piranha Bytes eine grundlegende Neuerung an: Statt der gewöhnungsbedürftigen und sperrigen Tastatursteuerung der beiden Vorgänger kam erstmals eine komplette Mausbedienung zum Einsatz. Projektleiter Björn Pankratz hob im Interview die realistischen Tagesabläufe der NPCs, die komplexen Questmechaniken und eine fortschrittliche KI hervor. „Das ist eine ganz andere Form der Unterhaltung", lautete sein Statement. Ob er damit auch schon an die später im Spiel enthaltene Bug-Flut dachte?

Sieben Marsbesucher

Unsere Sneak Peek zu Earth 2160

Schon vor zehn Jahren zählte es zu den Highlights für PC-Games-Leser, wenn sie im Rahmen unserer Sneak-Peek-Veranstaltung ein noch nicht veröffentliches PC-Spiel auf Herz und Nieren testen durften. In der Ausgabe 06/2005 fuhren wir mit sieben Lesern zu Zuxxez nach Worms. Auf dem Tagesplan standen ausgiebige Sessions in *Earth 2160*. Das ambitionierte Echtzeitstrategiespiel mit seinem Mars-Setting präsentierte sich in einer damals atemberaubenden Grafik und bot ein flüssiges Spielerlebnis. Daneben lobten unsere Test-Leser auch die künstliche Intelligenz, die Einsteigerfreundlichkeit und die abwechslungsreichen Levelkarten. *Earth 2160* überraschte obendrein mit einer üppigen Optionsvielfalt in Sachen Steuerung, welche selbst die Kameraführung mit einschloss. Reichlich Abzüge gab es jedoch für das unübersichtliche und langsam zu bedienende Forschungsmenü. Wie wichtig solches Feedback aus erster Spielerhand für Entwickler und Hersteller ist, zeigte Zuxxez dann in der fertigen Version. Darin war von dem ursprünglichen Kritikpunkt nichts mehr zu spüren.

▶ Das futuristische Szenario von *Earth 2160* war grafisch fantastisch umgesetzt.



▲ Ob die sieben Teilnehmer sich noch an ihren Marsausflug von vor zehn Jahren erinnern?

Strategisches Nachfolgertrio im Test

Gleich drei Genrevertreter mit der Zusatzzahl 2 im Titel buhlten um die Gunst der Spieler.

Mit *Empire Earth 2* landete ein wahres Schwergewicht in Sachen Umfang auf unseren Test-PC. Das Echtzeitstrategiespiel von Mad Doc Software bot sage und schreibe 315 verschiedene Einheiten, 275 Gebäude, 15 Epochen und 14 Zivilisationen. Neben den überzeugenden Kampagnen enthielt *Empire Earth 2* auch einen erstklassigen Mehrspielermodus.

Weniger ruhmreich fiel das Urteil für die Mittelalter-Aufbaustrategie in *Stronghold 2* aus. Die ursprüngliche Verkaufsversion war voller Fehler und ließ sich erst mit einem noch vor Release nachgereichten Patch überhaupt erst richtig werten. Zum Release wurde der Patch jedem in Deutschland ausgelieferten Exemplar beigefügt, das war noch Service!

Riesige Armeen und komplexe Formationen standen im Mittelpunkt von *Cossacks 2*, das sich den napoleonischen Kriegen widmete. KI und Historienbezug waren gelungen, allerdings minderte die schon damals angestaubte Technik etwas das Spielvergnügen.

▼ Für Fans von gewaltigen Echtzeitschlachten gab es in der Ausgabe 06/2005 gleich drei Spiele zur Auswahl.


Stronghold 2

PATCH WERTUNG 78

Empire Earth 2

315 Einheiten, 275 Gebäude, 15 Epochen, 14 Zivilisationen – und all das in einem einzigen Spiel. Auf in das neue, größere und schönere Empire Earth 2!

87

Cossacks 2

„Etwas weniger Einheiten, eine 3D-Engine wären mir lieber gewesen."

78

Bunter Freiheitskampf

Freedom Force vs. The Third Reich im Test

Spannende Echtzeit-Taktik mit Superhelden-Comic-Look war das Markenzeichen des abgedrehten Spiels vom Entwicklerstudio Irrational. Mit reichlich Spielwitz und einer komplett zerstörbaren Umgebung bot *Freedom Force* erstklassige Unterhaltung – ganz ohne Marvel-Lizenz. Wunderbare Charaktere und tolle Dialoge (auf Englisch) sorgten für eine Superatmosphäre.

▼ In der knallbunten Spielwelt von *Freedom Force* konntet ihr reichlich Unsinn anstellen.





Schlachtgetümmel

Multiplayer-Spaß mit Battlefield 2

Aufregung in der Redaktion: Die spielbare Beta-Version des Shooter-Spektakels wollte jeder PC-Games-Redakteur zocken. Auf der Wüstenkarte Golf von Oman hatten wir reichlich Gelegenheit, den Eroberungsmodus von *Battlefield 2* auszuprobieren. Die Gefechte mit 16, 32 und 64 Spielern ließen uns nicht los und sorgten dafür, dass Redakteur Benjamin Bezold in seinem Fazit-Kasten auch prompt statuierte, dass er sich Hals über Kopf in *Battlefield 2* verliebt habe. Für viele Spieler stellt der Mehrspieler-Shooter auch heute noch den besten Teil der Reihe dar.

Das Titelbild unseres Films. Jetzt darf uns nur Seth MacFarlane nicht verklagen.

A Million Ways to Cry in the West

GRAND THEFT AUTO 5

Die Entstehung unseres Kurzfilms

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Christian Dörre

Anhand unseres Kurzfilms erklären wir euch den Regie-Modus sowie den Editor und schildern unsere Erlebnisse am Set.

Eine Idee muss her. Doch das ist noch nicht einmal das Hauptproblem, an verrückten Einfällen mangelt es uns schließlich nicht. Die Idee für unseren Film muss sich allerdings auch mit den Möglichkeiten des Editors in *GTA 5* verwirklichen lassen. Regie-Modus und Editor ermöglichen zwar einige coole Video-Spielereien, gegen ein richtiges Aufnahme- und Schnittprogramm ziehen sie aber selbstverständlich den Kürzeren. Vor allem die Länge der Aufnahmen ist entscheidend. Bei zu langen Aufnahmen werden diese nämlich geteilt. Zudem lassen sich zu lange Clips schlecht bearbeiten, da ihr sie lediglich mit dem Verschieben der Start- und Endpunkte kürzen könnt. Mittendrin etwas herauszuschneiden funktioniert leider nicht. Außerdem muss der Film mit einem einzigen Protagonisten auskommen, da man alleine nicht mehrere Figuren in den Regie-Modus setzen kann.

Wir entschließen uns letztendlich für die Story des desillusionierten Cowboys, da wir hier mit relativ kurzen Clips arbeiten können. Doch auch diese Entscheidung stellt uns im weiteren Verlauf vor ein paar Komplikationen.



Mit den platzierbaren Texteinblendungen lassen wir unseren Cowboy seinen inneren Monolog über sein schweres Schicksal vortragen.

A Job for a Cowboy

Direkt am Anfang macht uns der Regisseurs-Modus nämlich einen Strich durch die Rechnung. Es lassen sich zwar allerhand abgefahrene Charaktere wie Aliens, Landstreicher oder Transvestiten auswählen, aber ein traditioneller amerikanischer Kuhhirte steht natürlich nicht zur Auswahl. Also ab in den Online-Modus, dessen Charaktere sich in eure Filme übertragen lassen. Glücklicherweise lässt sich hier beim Stammbaum der Figur John Marston aus *Red Dead Redemption* als Vater festlegen. Die passende Desperado-Visage haben wir also schon mal. Die Kleidung stellt uns jedoch wieder vor ein Problem. Zwar können wir einen Hut auswählen, aber natürlich keine Stiefel, kein Halstuch und so weiter. Wir müssen uns also mit einem karierten Hemd zufriedengeben. Na ja, vielleicht hat sich unser Cowboy in der neuen Welt ja auch einfach neu eingekleidet und ein paar hübsche Sneakers gekauft.

Pannen beim Dreh

Auch wenn wir mit unserem Cowboy nur halbwegs zufrieden sind, starten wir nun die Dreharbeiten. Zunächst stellen wir verschiedene Bedingungen wie den Fahndungslevel oder das Wetter ein und schon lassen wir uns in der riesigen Welt von GTA 5 absetzen. Da wir vorher ein kleines Drehbuch geschrieben haben, wissen wir, was wann, wie und wo ablaufen soll. Wir suchen also auf der Karte unsere potenziellen Drehorte und klappern diese nacheinander ab, um unsere Aufnahmen zu machen.

Allerdings geht auch hier nicht alles so glatt, wie wir es uns wünschen würden. Die „Saloon“-Szene müssen wir beispielsweise mehrmals wiederholen, da die KI leider nicht so reagiert wie vorgesehen und sich schlagkräftig zur Wehr setzt. An sich nicht schlimm, doch dabei boxen sie uns den Hut vom Kopf und unser Darsteller startet bei einem erneuten Versuch ohne

VON DER IDEE ZUM FERTIGEN FILM

In zwölf Schritten erklären wir euch, wie ihr Regie-Modus und Editor nutzt, um euren eigenen Film zu kreieren.



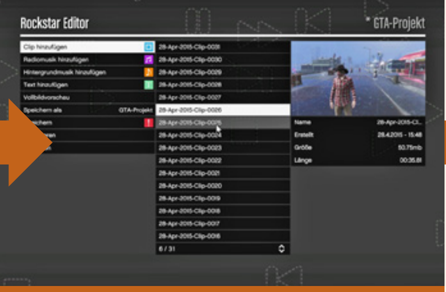
Der Trailer
Im Startbildschirm des Regie-Modus wählt ihr euren Protagonisten aus und legt verschiedene Bedingungen für den Dreh fest. Unter anderem lassen sich Fahndungslevel und Wetter einstellen.



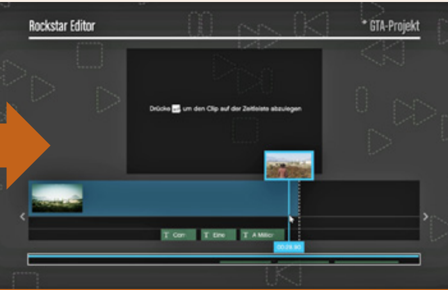
Drehbuch
Vor dem Dreh solltet ihr euch einen Plan machen, was wann und wo geschehen soll. Das erleichtert die Aufnahmen ungemein. Schließlich fahrt ihr zu den jeweiligen Orten und nehmt eure Szenen auf.



Und Action!
Während des Drehs kann euch die KI schon mal einen Strich durch die Rechnung machen, indem sie anders reagiert als ihr wollt. Plant also ein, dass ihr manche Szenen mehrmals drehen müsst.



Aussortieren
Habt ihr euren Dreh beendet, geht ihr zurück in den Editor, wo ihr unter „Clip hinzufügen“ sämtliche Aufnahmen von euch aufgelistet findet. Wählt hier nun den Clips aus, den ihr bearbeiten wollt.



Anschluss finden
Jetzt legt ihr die zu bearbeitende Szene in der Zeitleiste ab. Befinden sich schon andere Szenen dort, müsst ihr den neuen Clip an deren Ende setzen. Hier gestaltet sich die Platzierung jedoch oftmals hakelig.



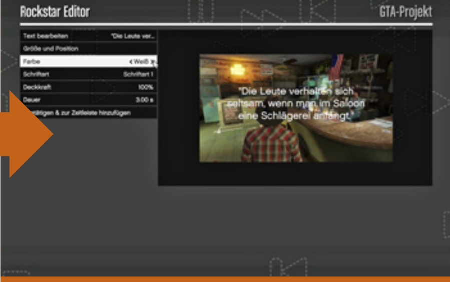
Licht und Effekte
Habt ihr den Clip platziert, könnt ihr ihn nun bearbeiten. Hier könnt ihr neben diversen Filtern und Effekten auch die Kamera einstellen. Für Anfänger sind die festen Kamerawinkel zunächst empfehlenswert.



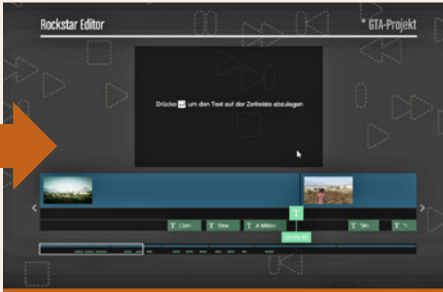
Freiflug
Allerdings lässt sich die Kamera auch vollkommen frei einstellen. Hier lassen sich Zoom und Neigungswinkel selbst bestimmen. Zudem könnt ihr die Kamera auf ein Ziel in der Szene ausrichten.



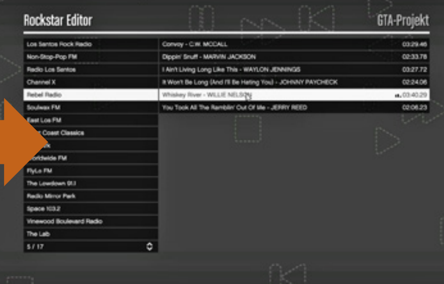
Markierungen setzen
Wollt ihr eine Szene kürzen, müsst ihr den Start- oder Endpunkt manuell verschieben. Mittendrin etwas schneiden geht nicht. Für einen Kamerawechsel in der Szene setzt ihr zudem eine eigene Markierung.



Text statt Sprachausgabe
Da es keine Sprachausgabe gibt, müsst ihr mit Texteinblendungen vorlieb nehmen. Diese schreibt und bearbeitet ihr in dem entsprechenden Menü. Zudem lassen sich Farbe, Größe und Dauer der Einblendung festlegen.



Textplatzierung
Seid ihr mit dem Text zufrieden, platziert ihr ihn schließlich an der passenden Stelle auf der Zeitleiste. Um die richtige Stelle zu finden, werdet ihr jedoch öfters zwischen Clip-Ansicht und Timeline wechseln müssen.



Jukebox
Ein Film wirkt natürlich nur mit passender Musik, also geht ihr anschließend in die Musikauswahl und schnappt euch einen der zahlreichen Titel. Das Stück sollte dabei zeitlich zu der Länge des Films passen.



Ende
Nun platziert ihr die Musik in der altbekannten Zeitleiste nur noch dort, wo ihr sie haben wollt. Anschließend benennt und exportiert ihr euer Werk nur noch und schon ist euer eigener Film im *GTA*-Universum fertig.

Selbst die bescheuertsten Ideen lassen sich im Regisseurs-Modus problemlos umsetzen.

Kopfschmuck. Wir müssen also immer wieder zurück zum Trailer und den Charakter neu auswählen.

Das ist zwar nervig, aber noch okay. Problematischer ist es für uns schon eher, dass wir eine Szene ganz abändern müssen. Eigentlich war geplant, unseren Cowboy von der Security aus dem Strip-Club schmeißen zu lassen, weil er beim Grabschen erwischt wird. Im Regie-Modus ist das Etablissement jedoch nicht betretbar. Rockstar will hier wohl allzu freizügigen Videos vorbeugen, denn Prostituierte steigen im Regie-Modus auch nicht mehr in das Auto der Spielfigur. Eine verständliche Maßnahme, auch wenn sie uns in diesem Fall natürlich eher missfällt.

Schnell, einfach, unpräzise

Die Bearbeitung der einzelnen Clips ist dafür sehr einfach und geht recht flott von der Hand. Wir wählen einfach den gewollten Clip aus, platzieren ihn in der Zeitleiste und bearbeiten ihn schließlich mit einem Filter und Blenden, ändern die Kameraeinstellungen und kürzen, indem wir Start- und Endpunkt neu anordnen. Die Bearbeitung ist dabei angenehm simpel gehalten und relativ selbsterklärend. Mit etwas Mühe und Geduld bekommt man aber dennoch edel aussehende Szenen und Übergänge zustande. Lediglich die Platzierungen auf der Zeitleiste von Clips, Musikstücken und Texteinblendungen ist teilweise hakelig und etwas ungenau. Nach zahlreichen Bearbeitungen einer Szene ließ sich ein Text zudem gar nicht mehr platzieren, da er von einem Ende der Timeline zum anderen glitchte.

Überhaupt sind die Texteinblendungen nicht optimal gelungen. Das Erstellen des Textes ist zwar auch sehr einfach, jedoch ist er trotz vieler auswählbarer Farben nicht immer lesbar, da man leider keine Schattierungen hinter die Buchstaben legen kann. In Verbindung mit einem helleren Filter (wie in unserem Film) kann dies durchaus störend sein.

Blockbuster oder Kassengift?

Trotz kleinerer Ärgernisse machen Regie-Modus und Editor viel Spaß und punkten mit ihrer sehr einfachen Handhabung. Wer sich bei Dreh und Bearbeitung auf die erwähnten Einschränkungen und die kleinen Probleme einstellt, wird schon bald große Freude an den bislang PC-exklusiven Tools haben. Obwohl euch der Editor einige Grenzen setzt, lassen sich sowohl simple Action-Clips als auch richtige Kurzfilme erstellen. ❑



Mit den zahlreichen Filtern könnt ihr eurem Film auch einen eher abgefahrenen Look verleihen.



Dank dem einstellbaren Fahndungslevel war die Szene mit der Schießerei schnell im Kasten.


WIDESCREEN
DEUTSCHLANDS
EHRLICHES
FILMMAGAZIN
JUBILÄUMS-INHALTE:
+ GEHEIMTIPPS AUS 150 AUSGABEN
+ GROSSER RÜCK- & AUSBLICK TECHNIK
+ PATZER DER REDAKTION
+ MEGA ABO-ANGEBOT
DIE 150. AUSGABE
AB 6. MAI IM HANDEL
★ KOMPETENT ★
★ VIELSEITIG ★
★ KRITISCH ★
WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH I WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE
GRATIS AUF HEFT-DVD
KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH
150. AUSGABE
WIDESCREEN
THE EXPENDABLES
+ 26 TRAILER
+ JUBILÄUMS-VIDEOQUIZ
STAR WARS
WIE DIE BERÜHMTE SPACE-SAGA WEITERGEHT!

MEISTERWERKE

Outlaws

Von: Felix Schütz

Pixel, Patronen, Pistolen: Mit einem Western-Shooter zeigte sich Lucas Arts von ungewohnter Seite.

Selbst 18 Jahre nach seinem Release sticht *Outlaws* durch sein Western-Setting aus der Shooter-Masse heraus.

Egal ob mit *Star Wars*, *Monkey Island* oder *Indiana Jones* – Lucas Arts hat sich seinen Ehrenplatz in der Spielegeschichte redlich verdient. Fernab von all seinen Klassikern hat die Kult-Schmiede aber auch ein paar richtig kuriose Titel produziert. Einer davon war *Outlaws* von 1997: Der Ego-Shooter gab sich mutig, pfiff genüsslich auf die damals populären SciFi-Welten und entführte den Spieler lieber in den Wilden Pixelwesten! Mit Erfolg: *Outlaws* war zwar kein echter Verkaufsschlager, scharte aber eine treue Fangemeinde um sich – und bereitete so die Bühne für *Call of Juarez*, *Gun* oder *Read Dead Redemption*.

Ein Mann sieht rot

Aus heutiger Sicht ungewöhnlich: *Outlaws* erzählt seine Geschichte nur über Zwischensequenzen, denn innerhalb der Levels gibt's neben Schießereien weder Dialoge noch andere Story-Elemente. Typisch für Lucas-Arts-Spiele aus den 90ern, sind die Videos dafür hochwertig geraten: Mit einer Mischung aus Rendereien und Comic-Zeichnungen gelangen den Entwicklern stimmungsvolle, farbenfrohe Filmchen, die den schlichten Plot spannender erscheinen lassen, als er tatsächlich ist.

In *Outlaws* spielen wir den ehemaligen U.S. Marshal James Anderson. Der knallharte Gaunerschreck hat seinen Schießprügel an den Nagel gehängt, um sich mit Ehefrau Anna und Töchterchen Sara auf eine kleine Farm zurückzuziehen. Doch das Familienglück währt nicht lange: Der skrupellose Geschäftsmann Bob Graham will eine Eisenbahnstrecke durch Andersons Land bauen. Um seine Forderungen durchzusetzen, schickt er brutale Handlanger los, um die Familie einzuschüchtern. Mit traurigem Erfolg: Anna kommt ums Leben und die kleine Sara gerät in die Hände der Gauner. Zu allem entschlossen, nimmt Anderson ihre Fährte auf.

Revolver im Anschlag

Outlaws besteht zu weiten Teilen aus puren Schießereien. Revolver, Gewehre, Schrotflinten und Dynamitstangen, die Anderson cool an seiner Zigarre entzündet – damit ist die Waffenauswahl selbst für ein Western-Spiel ziemlich dünn geraten. Immerhin: Mit einem Zielfernrohraufsatz für die Repetierbüchse gehört *Outlaws* zu den ersten Shootern überhaupt, die eine Art Sniper-Gewehr boten. Am coolsten ist aber der Trommelrevolver, Andersons Standardknarre: Der bietet per Rechtsklick einen zweiten Feuermodus, bei dem Anderson den Hahn in hohem Tempo zurückschlägt und so blitzschnell bis zu sechs Schuss nacheinander rausjagt. Für die damalige Zeit ungewöhnlich: Alle Waffen müssen manuell nachgeladen werden, wobei Lucas Arts hier dankenswerterweise auf zähe Nachladeanimationen verzichtet hat, die Wummen sind binnen Sekunden wieder einsatzbereit.

Das müssen sie auch, denn die Levels sind vollgestopft mit hirnlos agierenden, aber scharf schießenden Pixel-Gaunern. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann man da kaum einen Schritt machen, ohne dass einem die Kugeln um die Ohren fliegen. Die Action wird stets von Sprüchen der Gegner begleitet, die sich so oft wiederholen, dass sie uns selbst nach 18 Jahren im Gedächtnis geblieben sind. „Don't be a fool, Marshal!" oder „Where aaaare you, Marshal?" sind Sätze, bei denen *Outlaws*-Spieler instinktiv nach ihrem Patronengurt tasten. So schön sich die Western-Schießereien aber auch anfühlen, bleiben sie doch ziemlich eintönig. Das liegt neben den Waffen vor allem an den wenigen Gegnertypen – Anderson gegen ballernde Gauner, so bleibt's in *Outlaws* bis zum Schluss.



Alle Schusswaffen müssen in *Outlaws* manuell nachgeladen werden. Das ist heute in fast allen Shootern selbstverständlich, doch 1997 gehörte *Outlaws* damit noch zu den absoluten Ausnahmen.



Arme Kuh! Sie besteht nur aus einer flachen, grobpixeligen 2D-Grafik. Sämtliche Gegner, Tiere und Zierobjekte (z. B. Bäume) werden in Form solcher Sprites dargestellt. Das war selbst 1997 völlig veraltet.

Dauerfeuer! Die Gatling-Gun ist die einzige ungewöhnliche Waffe im sonst eher konservativen Angebot. Leider lässt sich die Monsterknarre nicht in Bewegung abfeuern, Anderson muss beim Schießen still stehen.

Die schlichte Rache-Story wird ausschließlich in Zwischensequenzen erzählt. Die sind dank schöner Zeichnungen und großartiger Musikuntermalung aber zumindest sehr atmosphärisch geraten.

Schalterrätsel, verschlossene Türen, Geheimgänge – das Leveldesign war streckenweise unnötig komplex. Das war auch Lucas Arts' späterem Shooter *Jedi Knight: Mysteries of the Sith* anzumerken.

Planlos im Wilden Westen

Neun unterschiedliche Levels gleichen die Gegnerarmut etwas aus: Anderson kämpft sich durch Siedlungen voll von Saloons und begehbaren Häusern, durch Minen, Schluchten und Canyons – ein Abschnitt spielt sogar auf einem fahrenden Zug, ziemlich abgefahren für die 90er! Die meisten Levels waren allerdings unnötig komplex und verschachtelt aufgebaut: Unauffällige Schalter, winzige Geheimgänge und verschlossene Türen allerorten machen Anderson das Leben schwer. Speziell in den letzten Missionen ist es keine Schande, auch mal in die Komplettlösung zu schauen! Ähnlich komplexe Levels sollten sich auch in einem späteren Lucas-Arts-Shooter wiederfinden, nämlich in *Star Wars: Jedi Knight – Mysteries of the Sith*. Kein Wunder: Mehrere zentrale Leute aus dem *Outlaws*-Team hatten hier ihre Finger im Spiel.

Als 2D-Gegner endlich out waren

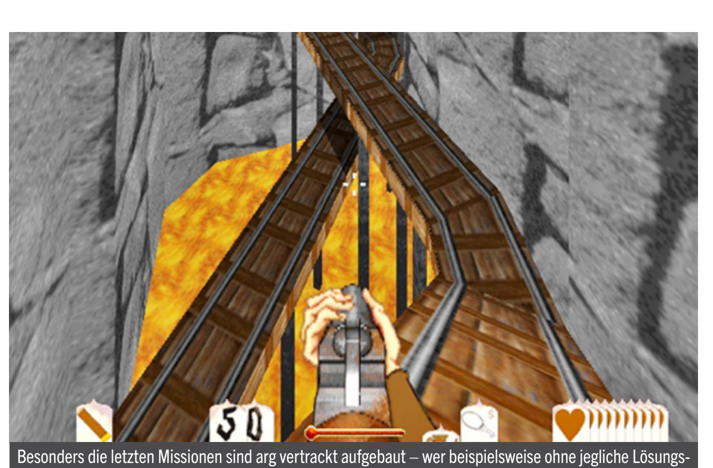
Stichwort *Jedi Knight*: Auch die Engine von *Outlaws* basiert auf dem ersten (indizierten) Teil der *Star-Wars*-Shooter-Reihe. Der erschien allerdings schon 1995, was man *Outlaws* leider schmerzlich ansah: Bei seinem Release im Frühling 1997 war die Western-Gaudi technisch dermaßen veraltet, dass viele Spieler das Weite suchten. Zwar spielt sich *Outlaws* dank frei belegbarer Steuerung und bequemer Rundumsicht selbst heute noch ganz ordentlich, doch die Grafik verdient ihren schlechten Ruf: Ob Gegner, Bäume oder die bemitleidenswerten Pferde, alle Figuren und Zierelemente werden als flache, pixelige 2D-Objekte dargestellt. Dagegen sah selbst *Duke Nukem 3D* wie ein Gemälde aus! Da in *Outlaws* auch keinerlei Perspektivenkorrektur zum Einsatz kommt, wirkt das Bild merkwürdig verzerrt, sobald man mit der Maus nach oben oder unten blickt.

Die Konkurrenz war da schon deutlich weiter: Bereits im Jahr zuvor hatte id Software mit *Quake* demonstriert, wie moderne Shooter in vollständiger 3D-Grafik aussehen müssen. Ironischerweise zog Lucas Arts noch im gleichen Jahr nach – ein paar Monate nach *Outlaws* veröffentlichte das Studio mit *Star Wars: Jedi Knight* einen Kassenschlager, der auch grafisch voll auf der Höhe der Zeit war.

Western-Musik für die Ewigkeit

Auch wenn es *Outlaws* an Grafikpower fehlte, bleibt die Atmosphäre des Spiels unvergessen. Das verdankt es in erster Linie seinem überragenden Soundtrack aus der Feder von Clint Bajakian, der damals mit Kollegen wie Michael Land und Peter McConnell zu Lucas Arts' Haus-und-Hofkomponisten gehörte. Bajakian setzte auf einen voll orchestrierten Score mit echten Instrumenten, damals noch eine Seltenheit! Toller Bonus: Die flotten, teils wunderbar kitschigen Western-Melodien ließen sich auch im CD-Player anhören, wenn man die Spiel-Disc einlegte.

Outlaws war nicht perfekt, das kann auch die tolle Musik nicht retten. Doch es setzte ein deutliches Zeichen, dass das Shooter-Genre zu weit mehr fähig war, als immerzu nur Monsterschlachtplatten in düsteren SciFi-Welten zu inszenieren. Und wer weiß – ohne so mutige Vorreiter wie *Outlaws* hätte es Meisterwerke wie Rockstars *Red Dead Redemption* vielleicht nie gegeben. ❑



Besonders die letzten Missionen sind arg vertrackt aufgebaut – wer beispielsweise ohne jegliche Lösungshilfe durch den Minenlevel navigieren kann, darf sich beherzt auf die Schulter klopfen. Du kannst was!

FELIX ERINNERT SICH:



Erst vor ein paar Wochen habe ich *Outlaws* noch mal durchgespielt. Hat richtig Spaß gemacht, war aber auch ganz schön schräg! Weil *Outlaws* bei seinem Release schon so veraltet aussah, ist es heute – oh, Ironie! – für mich kaum gealtert. Das ist exakt das *Outlaws*, wie ich's in Erinnerung habe! Pixelmatsch bis zum Abwinken, rasend schnelle und ziemlich coole Ballereien und dazu ein Leveldesign, das mir mehr als einmal das Gefühl vermitteln will, dass ich einfach zu blöde für manche Spiele bin. Sei's drum: Allein die Tatsache, dass ich einen Soundtrack nach 18 Jahren immer noch problemlos mitpfeifen kann, ist mir Beweis genug, dass *Outlaws* mehr war als die bloße Summe seiner Teile: Spielerisch mag es das Genre nicht vorangetrieben haben, sicher, doch als Impulsgeber für das Western-Genre kann man das Spiel gar nicht genug loben.

Übrigens: Wer *Outlaws* nicht kennt oder es einfach noch mal erleben möchte: Auf GOG.com ist das Spiel als ordentlich umgesetzte Version erhältlich. Ich finde: Allein der zeitlose Soundtrack ist den Kaufpreis von 5,69 Euro locker wert!

GRATISSPIELE-ENTWICKLER IN DEUTSCHLAND

Von: Marc Brehme

Lucasarts und das verkannte Potential von Zak McKracken

Seit mehr als einem Jahrzehnt arbeitet Thomas Dibke an *Zak McKracken between time & space*. Geld verdienen er und sein Team mit dem Gratisspiel nicht. Aber es hat sich zum Sprungbrett für ein kommerzielles Spiel entwickelt. Wie ticken deutsche Freeware-Entwickler?

PC Games: Thomas, du bist 36 Jahre alt und arbeitest mit deinem Team seit 2002 (!) am inoffiziellen Nachfolger von *Zak McKraken*, der 2008 erschien. Nun habt ihr Mitte Mai auch einen Director's Cut (Kasten S. 93) des Spiels veröffentlicht. Warum macht man so etwas – ohne in all den Jahren auch nur einen Cent dafür zu bekommen? Was ist deine Motivation und wie überträgst du sie auf dein Team?
Dibke: „Über die Jahre wurde mir diese Frage immer wieder gestellt. Unsere Kindheitserinnerungen haben uns hingerissen. Wir wollten einfach etwas Verrücktes machen, das uns am Herzen liegt; sich sprichwörtlich den Arsch aufreißen, ohne dafür die Hand aufzuhalten. Meine persönliche Motivation war dabei immer, das scheinbar Unmögliche zu realisieren. Viele ambitionierte Fanspiele sind auf dem langen Weg immer wieder gestorben – doch WIR wollten es endlich mal schaffen."

PC Games: Wie erfolgreich ist *Zak McKraken between time & space* bis jetzt? Kannst du mal Zahlen nennen?
Dibke: „Wir sind immer noch superüberrascht über den Mega-Erfolg. Alleine auf chip.de wurde das Spiel bis dato rund 370.000 Mal heruntergeladen. Rechnet man das auf Deutschland/Österreich/Schweiz hoch, kann man von einigen Millionen Downloads ausgehen. Es schien einfach einen riesigen Bedarf für einen Nachfolger gegeben zu haben, und die Leute mögen das Spiel. Wir haben also irgendwie vieles richtig gemacht."

PC Games: Womit verdienst du dein Geld? Glaubst du, man kann in Deutschland als kleiner Spieleentwickler überleben? Etwa wenn man nur ein Adventure wie euer neues *Oak Island* entwickeln würde?
Dibke: „Eigentlich bin ich selbstständiger Grafikdesigner, doch die Nebenprojekte im Spielbereich wurden immer größer und ambitionierter. Unsere Adventure-Engine „Visionaire Studio" wurde plötzlich in vielen Adventure-Spielen wie *The Whispered World* oder *Deponia* von Daedalic eingesetzt – und dann kam eins zum anderen. Man kann durchaus überleben – das zeigen erfolgreiche deutsche Entwickler wie eben Daedalic oder KingArt –, aber es ist ein schwieriges Marktumfeld, in dem man sich nur mit zielgruppengerechten, guten Spielen durchsetzen kann."

PC Games: In San Francisco habt ihr mehrmals die ehemaligen Entwickler von *Zak McKracken* besucht. Wie kam es dazu und welche Eindrücke habt ihr mit nach Hause genommen?
Dibke: „Wir waren bisher zweimal drüben, um die Entwickler vom ersten *Zak* zu treffen und um Lucas Arts zu besuchen. Das erste Mal im Jahr 2007, kurz vor dem Release der deutschen Version, und dann noch mal Anfang 2014. Wir hatten einfach irre viele Fragen an David Fox und Matt Kane und wollten Eindrücke gewinnen, die man nur persönlich bekommen kann. Außerdem ist es einfach eine coole Story, so eine lange Reise auf sich zu nehmen. Die Treffen selbst waren der Hammer und extrem lustig. Wir sind jetzt gut befreundet und stehen in engem Kontakt. Und im Gegensatz zu Lucasarts wussten wir immer um das Potential von Zak McKracken."

PC Games: Woher kam die Idee zu eurem Spiel *The Mystery of Oak Island*? Wird es auch ein klassisches Adventure à la *Zak* – oder etwas völlig anderes?
Dibke: „*Oak Island* wird durch und durch den Geist der schönen, klassischen Adventurespiele atmen und sich dabei auf die Punkte konzentrieren, die Adventures in den 90er-Jahren so groß gemacht haben: eine gute Geschichte, anspruchsvolle Rätsel, eine dichte Atmosphäre und einen leicht sarkastischen Humor. Außerdem wird man endlich wieder mehrere Personen gleichzeitig spielen können."

PC Games: Ihr seid im ersten Anlauf vor etwa einem Jahr mit der Kickstarter-Kampagne dafür gescheitert. Was glaubst du, waren die Gründe dafür, und was habt ihr als Konsequenz darauf jetzt geändert, damit die Finanzierung klappt?
Dibke: „Als wir mit unserer Kampagne an den Start gingen, war die anfängliche Euphorie auf Kickstarter schon wieder abgeklungen. In unserer neuen Kampagne haben wir das alles analysiert und das Konzept geändert. So werden wir zu Beginn erst mal nur digitale Versionen anbieten, um unsere Kosten (Produktion, Versand etc.) zu reduzieren. Außerdem gliedern wir kostenintensive Punkte (Sprachausgabe, Übersetzungen) in separate Finanzierungslevels aus. Ich bin sicher, das wir es dieses Mal schaffen werden."

PC Games: Wie seht ihr die Entwicklung der Games-Branche – insbesondere die der Adventurespiele?
Dibke: „Als wir damals Klassiker wie *Monkey Island* spielten, hockten wir mit drei, vier Mann vor dem C64 und haben gemeinsam gerätselt und wie verrückt diskutiert und ausprobiert. Der hohe Schwierigkeitsgrad war etwas, das uns und unsere Kreativität unglaublich gefordert hat. Heute hat sich das leider alles geändert – die Spiele werden mitsamt Rätseln und Steuerung immer leichter und passen sich dem Zeitgeist an. Mit *Oak Island* werden wir das Rad wieder etwas zurückdrehen. Wir wollen einen McGyver, der sich aus einer Fledermaus und einer Schnur einen Drachen baut." *(schmunzelt)*



ZAK MCKRACKEN BETWEEN TIME & SPACE CE

Der Fan-Nachfolger des Lucas-Arts-Klassikers *Zak McKracken* kam bei den Spielern super an und war ein echter Download-Hit. Jetzt erschien sogar eine Collector's Edition.

Der inoffiziellen Nachfolger von *Zak McKraken* bietet zahlreiche Schauplätze und knackige Rätsel.

Sieben Jahre hatte das engagierte Team rund um Projektleiter Thomas Dibke in sein Gratisspiel *Zak McKracken between time & space* investiert, bis es im Jahr 2008 erschien. Das von Lucas Arts geduldete Hobbyprojekt spinnt als inoffizieller Nachfolger die Geschichte von *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* (1988) weiter. Darin ist Zaks letztes Abenteuer schon eine Weile her und es ist still um den Abenteurer und Weltenretter geworden, der immerhin eine Invasion durch Außerirdische vereitelt hatte, die die Menschheit verdummen und unterjochen wollten. Zaks neues Abenteuer beginnt in einer lauen Julinacht des Jahres 2009. Er ist als blinder Passagier im Frachtraum an Bord eines Flugzeuges, das plötzlich von Außerirdischen geentert wird. Als Zak am nächsten Morgen zu Hause erwacht, glaubt er zunächst an einen Albtraum, wird aber schnell eines Besseren belehrt. Das Fan-Sequel glänzt mit zahlreichen Anspielungen aufs Original, einer gut geschriebenen Story, tollen Dialogen sowie einer gelungenen (deutschen und englischen) Sprachausgabe. Die Detailverliebtheit der Entwickler ist nahezu an jedem Pixel des Spiels zu spüren.

Die wichtigsten Features des neuen mehrsprachigen Director's Cuts sind neben dem Bereinigen kleinerer Bugs und einer verbesserten Steuerung des Adventures vor allem die neue, schicke 16:9-Auflösung in HD. Außerdem kredenzen euch die Entwickler neue und überarbeitete 3D-Zwischensequenzen, die ebenfalls in höherer Auflösung neu gerendert wurden. Der Director's Cut ist knapp drei Gigabyte groß, unterstützt die Sprachen Deutsch, Englisch sowie Französisch und steht seit 12. Mai unter anderem auf www.mckracken.net zum kostenlosen Download bereit.

Ein Teil des *Zak-BTAS-Teams* (Bild) arbeitet auch weiterhin zusammen und schraubt gerade an *The Mystery of Oak Island*.

THE MYSTERY OF OAK ISLAND

Parallel zum Release vom Director's Cut von *Zak McKraken between time & space* werkelt Dibke mit seinem Team auch schon länger an einem kommerziellen Projekt. Nachdem die erste Kickstarter-Kampagne scheiterte, unternehmen sie nun einen neuen Anlauf.

Hier geht's zur Kickstarter-Kampagne!



The Mystery of Oak Island wird ein klassisches Adventure mit einer spannenden Story und kommt in Full-HD-Auflösung.



Das Adventure spielt in der Gegenwart, greift aber auch vergangene Ereignisse auf. Hier findet James eine Leiche.

Ein klassisches Point&Click-Adventure im Stil von *The Secret of Monkey Island* soll es werden und im September 2016 nicht nur für PC und Mac, sondern später – wenn das entsprechende Stretchgoal (optionales Finanzierungsziel) erreicht wird – auch für iOS und Android erscheinen. Dass die Jungs von Visionaire Studio Geschichten und Rätsel schreiben können, haben sie bereits mit dem Fan-Projekt *Zak McKracken between time & space* (Kasten oben) bewiesen. Jetzt legen sie nach und kündigen für das kommerzielle Spiel nicht weniger als drei spielbare Charaktere an, die zudem jeder spezielle Fähigkeiten haben und gemeinsam eine spannende Geschichte erleben sollen.

Protagonist James Watson ist auf dem Weg zu einer Konferenz in Halifax, als sein Navigationsgerät ausfällt und er weit von seinem Weg abkommt. Auf abschüssigem Gelände wird er unweit der kanadischen Insel Oak Island in einen Unfall verwickelt. Im Gespräch mit den Dorfbewohnern erfährt James vom Mythos Oak Island, seltsamen Erschütterungen und einem angeblichen Schatz, der seit dem Mittelalter auf der Insel vergraben sein soll. Wie etwa *Geheimakte Tunguska* verbindet auch *Oak Island* Fiktion mit einem real existierenden Mythos. An der jahrhundertelang währenden Schatzsuche auf Oak Island nahm auch der ehemalige US-Präsident Franklin D. Roosevelt teil. Gefunden wurde jedoch bisher nichts – außer Sackgassen, bösartigen Fallen oder dem eigenen Ruin der Schatzsucher, von denen bis heute aufgrund ungeklärter Umstände sogar sechs starben. Laut Story hat im Spiel erst kürzlich wieder eine neue Ausgrabung auf der Insel begonnen – und ihr stolpert mit James Watson in ein gefährliches Abenteuer …

Ein nicht unerheblicher Teil der Handlung soll sich in der Vergangenheit abspielen und Informationen enthüllen, die ihr dann braucht, um die Rätsel in der Gegenwart zu lösen. Neben Dialog-Rätseln erwarten euch klassische Puzzles, bei denen ihr etwa Inventargegenstände kombinieren und so neue erschaffen müsst oder gefundene Gegenstände an den richtigen Stellen benutzen müsst. Neben der schicken Grafik und einigen Überraschungen im Spielverlauf soll vor allem auch der orchestrale Soundtrack für eine dichte Atmosphäre sorgen.

Die Kickstarter-Kampagne für *The Mystery of Oak Island* startete am 12. Mai und endet am 6. Juni. Bei Erreichen des ersten Finanzierungsziels von 15.000 Euro wird die erste von insgesamt drei Episoden des Spiels veröffentlicht. Jede der Episoden soll ungefähr fünf Stunden Spielzeit bieten. Kommen 25.000 Euro zusammen, sind auch die Episoden 2 und 3 gesichert. Ab 40.000 Euro (2. Stretchgoal) werden alle Gespräche in Deutsch und Englisch komplett vertont und bei 50.000 eingesammelten Euros gibt's auch eine französische sowie spanische Übersetzung. Schlussendlich stellt das Team bei 60.000 Euro Finanzierungssumme auch noch Versionen für Handy oder Tablet in Aussicht. Und wer via Kickstarter 95 Euro in das Projekt investiert, kommt in den Genuss der Majestic Collectors Box, die Spiel sowie Soundtrack auf Datenträger und ein gedrucktes Handbuch enthält und in einer kunstvoll designten Verpackung ausgeliefert werden soll.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Es begab sich zu der Zeit, als Twitter, Facebook und selbst SMS noch gänzlich unbekannt waren. Es war eine Zeit, als Männer noch richtige Männer, Frauen noch richtige Frauen und Säbelzahntiger noch richtig fiese Biester waren."

In dieser Zeit streifte Atuk mit seinen Kumpels durch die Gegend – immer auf der Suche nach etwas Essbarem. So ein Mammut war da der Jackpot – vor allem, wenn man in der glücklichen Lage war, die Jagd überlebt zu haben. Wenn man dann die Fleischmassen noch mühsam in die heimische Höhle geschleppt hatte, wollte man natürlich damit protzen. Leider waren selten alle Stammesmitglieder anwesend und so kam Atuk auf die Idee, mit Farbe einen mammutähnlichen Klecks zu malen und dieses Gemälde mit dem Abdruck seiner Hand zu versehen. Die erste schriftliche Nachricht war fertig und wurde allseits bestaunt und nachgeahmt.
Und da der Mensch irgendwann von der Jagd auf Ackerbau und Viehzucht umstieg, konnte er viel mehr Zeit zu Hause verbringen und dazu nutzen, um sich alle möglichen Fertigkeiten anzueignen. So entstand nach und nach eine sehr komplexe Sprache, welche auch in schriftlicher Form prima übermittelt werden konnte – natürlich längst noch nicht elektronisch, sondern zunächst per berittenem Boten. Und Leute wie Schiller, Goethe oder Lessing legten noch sehr viel Wert auf Form und Inhalt des Geschriebenen, von Dieter Bohlen musste damals noch niemand albträumen.
Nun überspringen wir im Geiste einfach ein paar Jahrhunderte, was nicht anders geht, da ich hier eine Kolumne und kein Buch zu füllen habe. Irgendwann gab es dann SMS und E-Mail. War das der Anfang vom Ende? Menschen gewöhnten sich an, schnell zu lesende, keiner Form unterworfene Texte zu tippen und die durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne eines Jugendlichen näherte sich der einer Stubenfliege an. Die Kunst des Lesens (damit installieren sich Menschen neue Software in ihre Gehirne) gerät heute mehr und mehr in Vergessenheit, weil es ja auch immer weniger Lesenswertes gibt. Man mag fast befürchten, dass das geschriebene Wort in der Bedeutungslosigkeit versinken könnte. Schrift ist einfach zu kompliziert. Wale verständigen sich durch Gesang, Uri Geller nutzt die Kunst der Gedankenübertragung und wir gewöhnen uns daran, immer mehr über Bilder – sogenannte „Emojis" (die Mutation des alten Smiley) oder Fotos – zu kommunizieren, wenn man den Einsatz solch rudimentärer Mittel überhaupt Kommunikation nennen kann. Einen „Faust" wird man damit garantiert nicht schreiben können. Ja, noch nicht einmal einen Groschenroman, was die buddhistische These bestätigt, dass es nichts gibt, was nur schlecht oder nur gut ist.
Vor Kurzem bekam ich von Freund Herb (Abitur, abgeschlossenes Studium) eine E-Mail. Der Inhalt der E-Mail beschränkte sich auf das Foto eines obszön großen Schnitzels nebst einem Emoji, das mir zuzwinkerte und einen Daumen entgegenreckte. Und an wen musste ich plötzlich denken? Genau. An den anfänglich erwähnten Atuk, der mit seinen geringeren technischen Möglichkeiten eine ganz ähnliche Botschaft mitzuteilen hatte. Das war der Moment, an dem ich nicht mehr wusste, ob ich lachen oder weinen sollte. Ich dachte an Goethe und entschied mich fürs Weinen.

Spamedy



Hallo,
Wir hiermit anfügen Briefes Anspruch, zurück zu uns fur mehr Informationen. Lesen Sie unbedingt Anhang!
Mit freundlichen Grüßen
DR . JOSE LUIS
RECHTSANWALTER AM OBERSTEN GERICHTSHOF FRANKFURT

Amtliche E-Mails verstehe ich schon immer schwer. Das liegt aber sonst daran, dass sie in Beamtendeutsch verfasst wurden. Amtliche Anschreiben in Radebrecher-Deutsch sind mir neu. Natürlich werde ich sofort jedweden Anhang öffnen. Wer zweifelt schon an den Worten eines Anwalts, der nicht einmal seinen Berufsstand richtig schreiben kann?
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



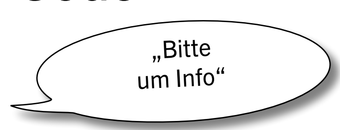
Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Code



Hallo,

leider wurde der Code von Ihrer Zeitung 47DE9897-48822E6-76490F8 nicht akzepiert. Bitte um Info, warum nicht

Gruß: Hansjörg Dirks

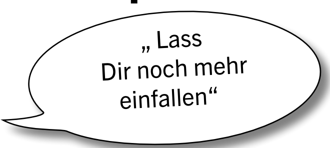
Dass der angegebene Code von unserer Zeitung nicht akzeptiert wurde, hätte ich Ihnen vorher sagen können, da unser Magazin nicht für die Entgegennahme von Codes erstellt wurde. Ich gehe aber davon aus, dass Sie den Code AUS unserer Zeitschrift meinen.

Ihre Info sollen Sie haben, zumal das auch ganz schnell geht. Antwort: Weil irgendetwas schief ging!

Sollte Ihnen diese Information als nicht ausreichend erscheinen, bedenken Sie bitte, dass Sie mir auch nicht mehr Details zukommen ließen.

Wo haben Sie den Code eingegeben? Beim Hersteller? Auf unserer Seite? Am Bankautomaten? Was kam danach? Eine Fehlermeldung? Die Polizei? Da ich mit Erschrecken beobachte, dass diese Art der Reklamation immer weiter um sich greift, wird es wohl nur eine Frage der Zeit sein, bis in den ersten Unternehmen Mentalisten, Wahrsager und Hellseher für den Support eingestellt werden. Eine durchaus erfreuliche Entwicklung! Mussten diese Berufsgruppen bisher ihr Brot in zugigen Jahrmarktsbuden verdienen, können sie wohl bald in moderne Bürogebäude ziehen.

Rezepte



Hallo Rossi,

danke für Deine „piep“ (geilen) Rezepte, Da ich ein riesiger Nudelfan bin, habe ich Deine Sauerkraut-Spaghetti ausprobiert und möchte Dir ein paar Bilder davon zukommen lassen. Lass Dir noch mehr einfallen und wieder gerne so eine kleine Rezeptsammlung wie im Heft 03/15.

Satte Grüße aus Unterfranken: Thomas Fuchs



Es freut mich, wenn es dir geschmeckt hat. Ich persönlich hätte allerdings den Speck etwas dunkler werden lassen. Und wo wir gerade dabei sind: Liege ich mit der Auswahl meiner Rezepte eigentlich richtig oder gäbe es da Optimierungsbedarf? Diese Frage geht nicht nur an dich, sondern an alle meine Leser.

Kritik



Liebe PC-Games Leute,

Was macht ihr eigentlich so?

Marc Brehme freut sich schon auf das langweilige Angrillen. Wolfgang Fischer hat ein Maulswurfsproblem. Matti Sandqvist will wieder in die Alpen, diesmal länger. Sascha Lohmüller will mal nicht nur in einem Restaurant rumschreien. Felix Schütz hat den Karton noch nicht geöffnet. Stefan Weiß kommt auch in der Küche nicht klar. Peter Bathge lacht rum, angeblich wegen Terminverschiebungen. Bei Rainer Rosshirt ist ein Sack aus China umgefallen.

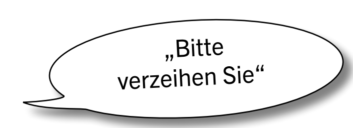
Sorry den PC-Action-Jargon: Seid ihr blöd?

kp

Was hat dich denn geritten? Offenbar beziehst du dich auf unsere monatliche Vorstellung des Teams. Was sollte da deiner Meinung nach stehen? Dass meine Kollegen spielen und Artikel schreiben, bis sie schlafend unter dem Schreibtisch liegen? Dies tun sie bisweilen zwar wirklich, aber nicht sieben Tage die Woche. Und was folgern wir daraus? Wir sind hier Menschen und haben sogar ein Privatleben! Ich kann verstehen, wenn dich das nicht die Bohne interessiert, aber dann lies es doch einfach nicht.

Und wenn du zum Schluss die Frage nach unserer Intelligenz stellst: Rate mal, für wie schlau ich jemanden halte, der die eine Seite im Heft liest, von der er weiß, dass sie ihn ganz und gar nicht interessiert, und sich dann über den Inhalt aufregt?

Kalauer



Einen Wunderschönen, wünsche ich!

Mögen Sie es bitte auf mein von Krankheit geplagtes Hirn schieben, aber irgendwie habe ich heute Morgen beim Durchforsten der Rumpelkammer für einen kurzen Moment auf Ihrem Namen rumgedacht … und irgendwie habe ich seitdem ein Hemd aus Pferdeschweifhaar vor meinem geistigen Auge … Bitte verzeihen Sie es mir!

Grüße! Florian „Varileztra“ Zimmermann

Solange Sie das Heft käuflich erworben und nicht ausgeliehen haben, kann ich Ihnen so ziemlich alles verzeihen, sogar Kalauer der untersten Schublade, die vermutlich nur dem Zweck dienen sollen, auch einmal im Heft abgedruckt zu werden. Okay – es hat offensichtlich funktioniert. Aber Sie hätten sich, unseren Lesern und vor allem mir eine weitaus größere Freunde bereitet, wenn Sie sich etwas Geistreicheres hätten einfallen lassen. Und das können Sie bestimmt! Wenn ich über Ihren Namen sinniere, kommt mir nämlich kein Holzbrett vor der Stirn in den Sinn.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Gasometer

Im Durschnitt entlässt jeder Mensch 13 Mal täglich Gase, die nicht Mund, Nase oder Ohren entweichen. Dies liegt hauptsächlich in der Nahrungsaufnahme begründet. Bestimmte Lebensmittel erzeugen mehr Gase als andere. Welche Lebensmittel das sind, könnt ihr nun selbst herausfinden, indem ihr einfach das Gadget, unschuldig „CH4“ genannt, in der Nähe eures A… äh … Abgasventils platziert. Auf dem Handy tragt ihr ein, was ihr gegessen habt, und der/die/das CH4 gibt Gasalarm im Bedarfsfall. So soll man dann feststellen können, was wie oft Gasentladungen provoziert, und diese Lebensmittel dann künftig meiden. Nette Idee –vielleicht sieht man ja dann nächstes Jahr die ersten Hipster damit rumlaufen. Ich fände allerdings eine Art Vorwarnsystem wesentlich sinnvoller.

https://www.kickstarter.com/projects/963861855/keep-track-of-your-gases-with-ch4



Bildquelle: Kickstarter

Fundstück

„Vielleicht wäre das ja was“

Hallo,

ich habe einen kuriosen Fund gemacht. Vielleicht wäre das ja was für euch.

MFG Kasi

Ein paar mehr Details müsstest du uns da schon verraten, wenn du wirklich unser Interesse wecken möchtest. Ich mache fast täglich kuriose Funde in meinem Postfach – ich bin da abgebrüht. Der letzte groß angekündigte kuriose Fund stellte sich übrigens als Foto eines Hundehaufens in Verbindung mit meinen Seiten heraus. Auf Derartiges würde ich gerne verzichten. Einen anderen kuriosen Fund habe ich zu meinem Geburtstag von einem Leser erhalten: einen Schnaps italienischer Herkunft namens „Rossi“. Dass es sich hierbei um das Destillat einer Pflaume handelt, ist zwar weniger schmeichelhaft, aber damit kann ich leben.

Da ich heute keine Lust mehr habe, das Finde-die-Aussage-der-Mail-mit-weniger-als-fünf-Fragen-Spiel zu spielen, würde ich die Frage nach dem Interesse eigentlich am liebsten verneinen.

Hardware

„Was passiert eigentlich nach dem Test“

Moin,

ich habe eine Frage zu der Hardware, die Ihr testet usw. Was passiert eigentlich nach dem Test mit der z.B. Grafikkarte oder dem Mainboard, werden die Teile zurückgeschickt oder verkauft?

Mag: Kevin

Eigentlich wollte ich auf diese Frage nie wieder antworten, aber alleine in dieser Woche kamen mehrere ähnliche Anfragen. Ein Teil der Testmuster verbleibt bei uns, ein anderer Teil wird schlicht wieder zurückgeschickt. Verkaufen ist jedenfalls keine Option. Das hat verschiedene Gründe. Da wir die Teile nicht käuflich erworben haben, haben wir natürlich auch kein Recht, sie zu veräußern. Ganz abgesehen davon müsste sich ein Kollege mit dem Verkauf beschäftigen, eventuell auftretende Reklamationen bearbeiten und sich natürlich auch um Verpackung und Versand kümmern. Unsere Buchhaltung müsste den Zahlungseingang kontrollieren und das eingenommene Geld verbuchen und versteuern, da unversteuerte Einnahmen ja schlicht Steuerhinterziehung wären.

Somit wäre der Verkauf von gebrauchter Ware eher ein Minusgeschäft für den Verlag.

Verbrecher

„Das ist ein Witz!“

Hey ihr!

Ihr seit alle Verbrecher! Dass mit der Codekarte ist ein Witz ! Wie kann man die Codekarten für ältere Ausgaben (Die siedler 7, Omerta City of Gansters) einlösen ? Gar nich ! Das ist Betrug ! Das werte ich mir nicht gefallen lassen !

Binibani

Mein lieber Freund mit der leichten Rechtschreibschwäche,

ich vermute, dass Sie hier etwas voreilig eine E-Mail geschrieben haben und an dem fraglichen Tag auch etwas Fieber hatten. Dadurch kann die Gehirntätigkeit natürlich etwas eingeschränkt sein und tränende Augen trüben den ansonsten klaren Blick. Sonst wäre es Ihnen bestimmt nicht entgangen, dass sich rechts eine sogenannte Select-Box, auf Deutsch auch „Auswahlfeld“ betitelt, befindet. Wenn man darauf klickt, öffnet sich die Auswahl unserer älteren Titel. Sollten Sie bis hierher zugelesen haben, würde mich das sehr freuen, obgleich ich hier aus Erfahrung pessimistisch bin. Ich habe Ihnen darum noch eine bildliche Darstellung angefügt. Und weil es so wunderschön passt, gibt es zum Abschluss noch etwas Kultur, was bekanntlich nie schaden kann.

Schnell fertig ist die Jugend mit dem Wort,
Das schwer sich handhabt, wie des Messers Schneide;
Aus ihrem heißen Kopfe nimmt sie keck
Der Dinge Maß, die nur sich selber richten.

Schiller (Wallensteins Tod II)



LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Camilla in Abu Dhabi.



André im Siegerland



Ben mit Zwiebelringen nach meinem Rezept.

Rossis Speisekammer

Heute: Gebratener Spargel

Wir brauchen:

- einen Bund grünen Spargel
- Butter
- eine Knoblauchzehe

Ich liebe Spargel. Allerdings nicht, wenn er mit Sauce Hollandaise erschlagen wurde. Ich mag ihn am liebsten gebraten. Merke: Alles wird besser in einer Pfanne!

Grüner Spargel muss nicht geputzt werden. Ich entferne lediglich das untere, holzige Ende. Dann schneiden wir den Spargel in mundgerechte Stücke. Wir lassen eine ordentliche Portion Butter in der Pfanne zerlaufen. Die Knoblauchzehe zerdrücken wir, was mit dem Boden einer Tasse ganz einfach ist, und werfen die Zehe in die Pfanne. Dann kommt noch der Spargel hinzu, den wir ca. 4 bis 5 Minuten lang bei nicht allzu großer Hitze anbraten. Nicht zu lange in der Pfanne lassen – er soll ja noch Biss haben. Nun sind wir im Prinzip eigentlich schon fertig. Die Knoblauchzehe werfen wir weg und richten der Spargel an – vorher noch mit Salz und Pfeffer (im Idealfall frisch gemahlen) abschmecken. Ich persönlich gebe noch zusätzlich etwas Balsamico-Creme dazu.

Dieses Rezept ist lächerlich einfach zu machen, schmeckt aber dennoch hervorragend. Bei mir gibt es gebratenen Spargel traditionell fränkisch mit frischem Brot und einem Ring Hausmacher Stadtwurst.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese





Bilder: GETTY IMAGES/Franziska Krug

Die besten Spiele Deutschlands

Von: Wolfgang Fischer

Überarbeitetes Konzept, viele neue Preise: Am 21. April 2015 wurde in Berlin im Rahmen einer Gala der Deutsche Computerspielpreis in mehreren Kategorien verliehen.

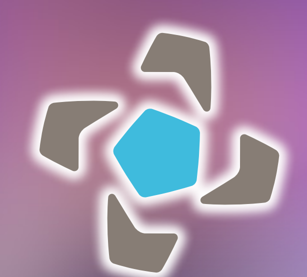
„Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin", hieß es am 21. April für die deutsche Video- und Computerspielbranche. Im kultigen e-werk traf man sich zur Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2015. Dabei waren viele Prominente aus Politik, Musik, Film und Fernsehen, die auch als Laudatoren auftraten und der Veranstaltung Glanz und Relevanz über die Spielebranche hinaus verliehen.

Viele neue Kategorien

Der Deutsche Computerspielpreis wurde in diesem Jahr erstmals in 13 Kategorien vergeben, von denen aber nicht alle mit einem Preisgeld dotiert waren. Neu waren in diesem Jahr unter anderem drei internationale Awards und ein Publikumspreis, für den Spieler bis kurz vor Veranstaltungsbeginn abstimmen konnten. Die Auswahl der Gewinner in den anderen Kategorien fand im Vorfeld in zahlreichen Meetings diverser Jurys statt und war natürlich einem festen Reglement unterworfen.

Überraschende Sieger

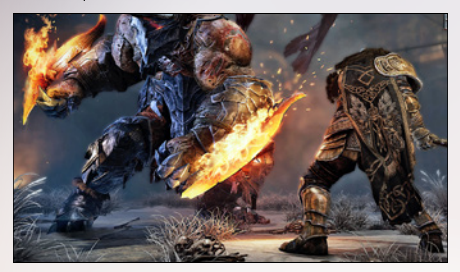
Bei der Verleihung der Preise gab es durchaus ein paar Überraschungen: Einer der ganz großen Gewinner des Abends war das Antikriegsspiel *This War of Mine* von 11Bit Studios, das gleich zwei internationale Awards absahnen konnte. Ebenfalls doppelt prämiert wurde das bockschwere Actionspiel *Lords of the Fallen* (Bestes Spiel und Beste Inszenierung), für das die Entwickler von Deck 13 obendrein insgesamt 105.000 Euro einheimsten. Der Publikumspreis ging sehr überraschend an *Dark Souls 2*, den härtesten japanischen Konkurrenten von *Lords of the Fallen*.



DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS

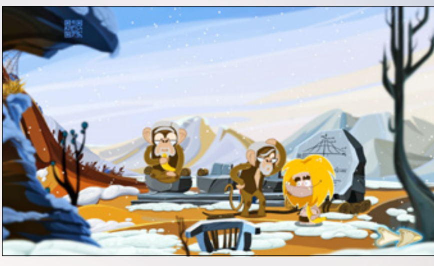
DIE GEWINNER

LORDS OF THE FALLEN
(Deck13, CI Games S.A.)



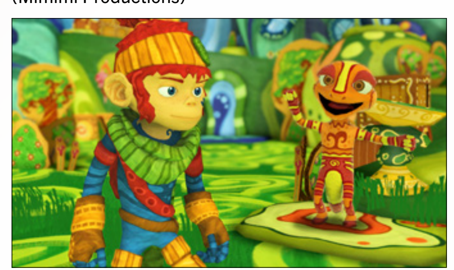
Beste Inszenierung
30.000 Euro Preisgeld
&
Bestes Deutsches Spiel
75.000 Euro Preisgeld

FIRE
(Daedalic Entertainment)



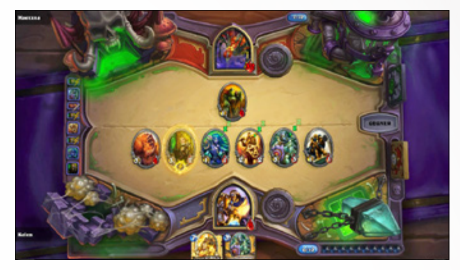
Bestes Kinderspiel
50.000 Euro Preisgeld

THE LAST TINKER: CITY OF COLOURS
(Mimimi Productions)



Bestes Gamedesign
30.000 Euro Preisgeld

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT
(Blizzard)



Bestes Internationales Multiplayer-Spiel

THIS WAR OF MINE
(11Bit Studios, Koch Media)



Bestes Internationales Spiel & Beste Internationale Neue Spielwelt

DARK SOULS 2
(From Software, Bandai Namco Entertainment)



Publikumspreis

Bestes Jugendspiel
Tri: Of Friendship and Madness
(Rat King Entertainment, Rising Star Games)
50.000 Euro Preisgeld

Bestes Serious Game
Utopolis
(Reality Twist, Nemetschek Stiftung)
30.000 Euro Preisgeld

Bestes Nachwuchskonzept
InBetween
(Hochschule Trier)
30.000 Euro Preisgeld

Under Raid
(Hochschule Darmstadt/ Mediencampus Dieburg)
20.000 Euro Preisgeld

Simon Cooks
(SAE Institute Köln)
10.000 Euro Preisgeld

Bestes Mobiles Spiel
Rules!
(The Coding Monkeys)
30.000 Euro Preisgeld

Beste Innovation
Spiel des Friedens
(Studio Fizbin, Landesmuseum für Kunst und Kultur Münster)
30.000 Euro Preisgeld



BX100 SERIE

SSD-PERFORMANCE AUF HÖCHSTEM NIVEAU!



Crucial BX100

Über 15x schneller als eine normale Festplatte!

Die SSD-Serie Crucial BX100 nutzt das schnelle SATA-600-Interface, kombiniert mit einem schnellen Speicher

87,90

Crucial BX100 2,5" SSD 250 GB

- Solid-State-Drive • CT250BX100SSD1 • 250 GB Kapazität
- 535 MB/s lesen • 370 MB/s schreiben • 87.000/70.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCQ



147,90

Crucial DIMM 16 GB
DDR4-2133 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • CT2K8G4DFD8213 • Timing: CL15
- DIMM DDR4-2.133 (PC4-17.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIGCH31



107,90

Crucial DIMM 16 GB
DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „BLS2CP8G3D1609DS1S00CEU"
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24 • Kit: 2x 8 GB

IEIFC7J1



194,90

Crucial MX200 2,5" SSD
500 GB

- Solid-State-Drive • CT500MX200SSD1
- 500 GB Kapazität
- 555 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- 100.000/87.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCR









ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de



ASUS G751JT-T7145H

- 43,9 cm (17,3") • LED, entspiegelt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-4720HQ (bis zu 3,6 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD, 2 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 970M 3GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A78



Toshiba QOSMIO X70-B-10T

- 43,9 cm (17,3") • Full HD (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-4720HQ (2,6 GHz)
- 16 GB DDR3L-RAM • 1 TB SATA (8 GB SSD-Cache)
- AMD Radeon R9 M265X 4 GB VRAM
- USB 2.0, USB 3.0, Bluetooth
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM

PL8T6B



ASUS MG279Q

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 2560x1440 Pixel
- 4 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Energieeffizienzklasse: B
- 2x HDMI/MHL, 1x DisplayPort, 1x Mini-DisplayPort, Audio

V6LO57



Acer Aspire VN7-791G-541V Nitro Black Edition

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, matt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i5-4210H (2,9 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 128 GB SSD, 1 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 860M
- USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS, Blu-ray
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8C6G




MSI GE70-2PCi781

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Anti-Glare (Full HD)
- Intel® Core™ i7-4720HQ (2,6 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 1 TB SATA (7.200 U/Min.)
- NVIDIA® GeForce® GTX 850M 2GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth • Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8M69

XFX R9 270X Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 270X
- 1000 MHz Chiptakt (Boost: 1050 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (5,6 GHz)
- 1280 Shadereinheiten • DirectX 11.2, OpenGL 4.3
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXX01



Gainward GeForce GTX 960 Phantom 4GB

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1127 MHz Chiptakt (Boost: 1178 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1024 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXW0A07



Intenso Memory Center 3,5" USB 3.0 5 TB

- Externe Festplatte • 6031513
- 5 TB Kapazität
- Ein-/Aus-Schalter • blaue LED-Anzeige
- USB 3.0

AIUN01

Microsoft Lumia 640

- Touchscreen-Handy • Standards: LTE (2.100/1.800/2.600/900/800 MHz), GSM (850/900/1.800/1.900 MHz)
- 8.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- 1.0-Megapixel-Kamera (Front) • microSD-Slot
- 12,7-cm-Display • WLAN, BT 4.0 • micro-USB

OCBXA5



Cooler Master Nepton 240M

- All-in-One Wasserkühlung • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3) • 2x 120-mm-Lüfter
- Abmessungen: 274x120x52 mm
- mit Kühlmittel gefüllt

HXLM55





CM Storm QuickFire Rapid I

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate • USB
- **auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich**

NTZV2Z



Aerocool BattleHawk

- Midi-Tower • für Mainboard bis ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio, Cardreader • Window-Kit

TQXRZ007



Sharkoon SHARK ZONE H40

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm
- stylische Logobeleuchtung via USB-Anschluß
- Mikrofon-Beleuchtung bei Aktivität
- Kabelfernbedienung • 2x 3,5-mm-Klinke-Stecker, 1x USB für LED-Beleuchtung

KH#S52



bequem online

So viel Prozessor braucht ihr

Seite 108 Wie viel Prozessorleistung Spieler benötigen ist schwer einzuschätzen. Wir haben trotzdem eine Antwort für euch parat.

Ich bin doch kein DVD-Jockey!



Frank Stöwer

Aufgrund meines leider äußerst mageren ungedrosselten Vodafone-LTE-Datenvolumens von nur 15 Gigabyte kam es für mich natürlich nicht infrage, das schon ohne die ersten Patches bereits 65 Gigabyte(!) große *GTA 5* per Download (Steam oder Rockstar Social Club) zu erwerben. Die Boxed-Variante musste her und beim Öffnen der außergewöhnlich dicken Packung stellte ich mit Erschrecken fest, dass sich darin neben einem großen und sicher nützlichen Stadtplan von Los Santos sieben – ja, ihr lest völlig richtig – DVDs befanden. „Nun gut, spielst du halt mal DVD-Jockey“, dachte ich mir schon etwas angefressen, als ich eine nach der anderen DVD in das externe Laufwerk meines Spieleminis schob. Das mussten die Besitzer der sogenannten Next-Gen-Konsolen PS4 und Xbox One damals aber nicht machen, als das Spiel im November 2014 für deren Plattform erschien, oder? Liebe Rockstars ;-), bezüglich der Grafik sowie des Detailreichtums ist der PC ja bei *GTA 5* wirklich wie versprochen weit vorn. Was das Installationsmedium abseits von Downloads angeht, hättet ihr aber ruhig mal auf die modernere und auch viel mehr Daten aufnehmende Blu-ray-Disk setzen können. Dann hätte die Installation bestimmt nicht 3,5 Stunden gedauert und ich hätte schon früher in das pulsierende Los Santos eintauchen können.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware laufen Top-Titel wie *GTA 5*, *Project Cars* oder *The Witcher 3* flüssig und was kostet der Spaß? Das beantworten wir anhand von drei PC aus drei Preiskategorien.





RESPAWN

gathering of game developers

3 + 4 August, 2015

Dock.ONE, Köln

Nimm ein Headset und wähle deinen eigenen Kanal

Tracks:
- Art, Sound & Animation
- Game Design & Story
- Business, Technology & Communications
- Post-Mortems & Case Studies

TICKETS ON SALE NOW!

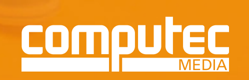
15% SPECIAL DISCOUNT*

RSP_PCG_15



* gültig bis 27.07.2015 via Ticketshop / Eventbrite Bestellung

www.respawngathering.com facebook.com/respawngatherring #rsp15





EINSTEIGER-PC

Für ein Spielvergnügen mit allen Details reicht das Einsteigersystem sicher nicht. Eine passable Spieloptik ist mit diesem PC aber schon drin.

€ 692,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i3-4570 + ... Intel Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 4 (2 Kerne + SMT)/3,6 GHz
Preis: .... **113 Euro**

ALTERNATIVE

Mit seinem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis wäre **AMDs FX-6300** (**3,5 GHz, Turbo: 4,1 GHz – 3m/6t**) für **107 Euro** eine Option. Die CPU lässt sich auch noch vertrefflich übertakten.

GRAFIKKARTE

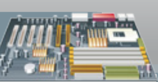


Hersteller/Modell: .... Sapphire R9 270 Dual-X
Chip-/Speichertakt: ...... 920/4.800 GHz
Speicher/Preis: .... 2 Gigabyte GDDR5/**158 Euro**

ALTERNATIVE

Die **MSI GTX 750 Ti Gaming** (Preis: **146 Euro**) ist zwar günstiger, allerdings auch nicht ganz so leistungsstark wie die R9 270 Dual-X. Dafür verfügt sie über den besseren Twin-Frozr-Kühler.

MAINBOARD

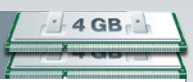


Hersteller/Modell: .... Gigabyte GA-H97-D3H
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (H97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (2), 1x M.2, Crossfire, **92 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **AMD FX-6300** benötigt ihr eine passende **AM3+**-Platine. Unsere Empfehlung: das **Asrock 970 Extreme 4**, das mit einem Preis von **83 Euro** auch noch etwas günstiger ist.

RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance Pro (CMY8GX3M2A1866C9)
Kapazität/Standard: .. 2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... 11-12-12-30/**77 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... OCZ Arc 100 .... (ARC100-25SAT3-120G)/ .... Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/120 GByte/2.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**62 Euro**/**70 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. LC-Power Pro-930W Alliance, Sichtfenster, zwei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**38 Euro**)
Netzteil: .. Corsair CS550M 516 Watt (**70 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

FÜR PREISBEWUSSTE SPIELER

- Mehr als die mittlere Detailstufe in bei The Witcher 3 aufgrund der R 270 nicht möglich.
- Dank Radeon-Schwäche ist Project Cars nur mit einer Nvidia-Karte spielbar (mittlere Details).
- GTA 5 läuft mit mittleren bis hohen Details flüssig mit durchschnittlich 60 Fps.

GTA 5	Project Cars	Witcher 3
Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

▲ Das Antec ISK 600M überzeugt mit einem niedrigen Preis, einer guten Lüfterbestückung sowie einer geringen Geräuschkulisse.

ANTEC ISK 600M: GÜSTIGES GEHÄUSE FÜR DEN SPIELE-MINI

► Für die gute Kühlleistung des Minis ist das Zweikammersystem verantwortlich.

Couch-Gaming mit einem PC wird immer beliebter, da diese Plattform die beste Optik bietet. Für alle, die sich für dieses Hobby einen PC zusammenstellen wollen, hätten wir einen Mini-Gehäuse-Tipp, das Antec ISK 600M.

Die Ausstattung von Antecs kompaktem, fast würfelförmigem ISK 600M fällt umfangreich aus. Von der sehr schlicht gehaltenen zweistufigen Lüftersteuerung mit ihrem für jeden Lüfter einzeln vorhandenen Schalter abgesehen gibt es hier nichts zu meckern. Beim Grundaufbau verfügt das ISK 600M über ein horizontal angeordnetes Zweikammersystem, bei dem die Hauptplatine und die Grafikkarte vom Netzteil und den Laufwerken durch eine mit Kabeldurchführungen bestückte Zwischenwand räumlich getrennt wird. Dementsprechend sind auch die Lüfterplätze in dem sowohl mit Micro ATX- als auch Mini-ITX-Boards bestückbaren Mini-Gehäuse verteilt: Die Front bietet Platz für einen 140-mm- oder zwei 120-mm-Lüfter. In der oberen Kammer führt ein 120-mm-Propeller die Abluft aus dem Gehäuse, ein weiteres 80-mm-Modell kann am Heck der unteren Kammer angebracht werden. Und dieses Belüftungskonzept geht beim Antec ISK 600M voll auf, denn sowohl die CPU als auch die Grafikkarte werden mit 68,0 °C respektive 67,0 °C gut gekühlt. Die dabei entstehende Geräuschkulisse von 2,5/2,8 Sone bei der Lüfterstufe „H" sowie 1,9/2,2 Sone bei der Stufe „L" sind als angenehm zu werten. Dies und der günstige Preis von 65 Euro sorgen für eine Fünf-Sterne-Wertung.

MITTELKLASSE-PC

Der Detailverzicht für flüssiges Spielen mit hohen Fps-Raten fällt bei diesem System gering aus. Selbst Hardware-Killer wie *The Witcher 3* laufen mit guter Optik.

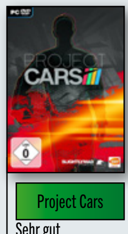
€ 1.139,-

SCHÖNER ALS KONSOLENOPTIK

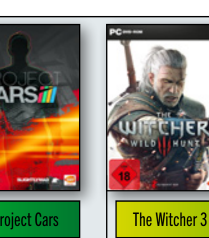
- ➕ Wenn ihr bei *GTA 5* auf die maximale Detailstufe verzichten könnt, läuft der Titel mit rund 60 Fps.
- ➕ Für eine Fps-Rate von mindestens 60 Fps müsst ihr bei *Project Cars* kaum Details reduzieren.
- ➖ Für den dritten Witcher-Teil reicht die CPU, die GTX 960 ist jedoch für alle Details zu schwach.



GTA 5
Sehr gut



Project Cars
Sehr gut





The Witcher 3
gut

▲ Trotz fehlender Kühlkörper und moderaten Timings sind Teamgroups 8-GB-Riegel von ihrer Konstruktion her interessant.

TEAMGROUP TEAM ELITE: 16 GB SPEICHER FÜR DIE MITTELKLASSE

DDR3-Speicher ist deutlich günstiger zu haben als die DDR4-Variante. Mit dem 8-GB-Riegelpaar von Teamgroup rüstet ihr euren Spiele-PC gut und günstig auf.

Teamgroups 16-GByte-Kit, das mit 119 Euro ein echter Preis-Leistungs-Tipp ist, verfügt über keinen Kühlkörper und ist nur für zahme 11-11-11-28er-Timings bei 800 MHz (DDR3-1600) und 1,50 Volt spezifiziert. Trotzdem sind die RAM-Riegel in technischer Hinsicht interessant: Die 8-GiByte-Riegel sind nur auf jeweils einer Seite mit acht Chips bestückt. Üblich ist die Verwendung von 16 Chips mit je 512 MB Kapazität. Die Analyse mit Software-Tools weist allerdings auf keine Besonderheiten hin. Es handelt sich um gewöhnliche Dual-Rank-Module mit interner Standard-Organisation. Teamgroup verbaut also offensichtlich acht Chips mit einem Dual-Die-Aufbau, die vom Speichercontroller wie 16 gewöhnliche 4-GBit-Chips angesprochen werden können.

Praktische Nachteile ergeben sich daraus nicht: Die Temperatur fällt nicht aus dem Rahmen, eine Übertaktung auf DDR3-2133 ist möglich. Sparfüchse, die auf XMP keinen Wert legen, können bedenkenlos zugreifen.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-8350 + EKL Alpenföhn Sella
Kerne/Taktung: .... 8m/4t 4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **166 Euro + 17 Euro**

ALTERNATIVE

Während **AMD** mit dem **FX-8350** die CPU-Oberklasse erreicht, reicht aufseiten Intels eine Mittelklasseprozessor. Ein vergleichbarer Intel-Vierkerner mit vergleichbarer Leistung wäre der **Core i5-4570** mit vier Kernen und **3,2 MHz (Turbo: 3,6 GHz)** für 193 Euro. Ach hier solltet ihr wie beim FX-8350 auf den Boxed-Kühler verzichten, da auch die Intel-Variante laut ist.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Zotac Geforce GTX 960 4GB
Chip-/Speichertakt: ..... 1.240/3.500 GHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**245 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Radeon R9 280X**, beispielsweise die **MSI R9 280X Gaming** für **229 Euro,** ist zwar etwas schneller als die **Geforce GTX 960** mit **4 GByte VRAM**. Die Karte ist aber schon jetzt nicht mehr ausreichend verfügbar, da es Lieferengpässe gibt. Die **Radeon R9 285** ist dagegen wenig empfehlenwert, da es mit **2 GByte Grafikspeicher** in Titeln wie *GTA 5* bei hohen Details zu Leistungsengpässen kommt. Dank Nvidia-Optimierung läuft *Project Cars* mit einer Radeon generell schlecht.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock 990FX Killer
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (990)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (0), M.2-Schnittst./**127 Euro**

ALTERNATIVE

Spendiert ihr eurem Spiele-PC den **Core i5-4570** anstelle des **AMD FX-8350** benötigt ihr eine andere Hauptplatine mit **Sockel 1150**. Ein empfehlenswertes Modell mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis wäre das **MSI Z87 Mpower (Z87)** für **105 Euro,** das zusätzlich WLAN ac und Bluetooth bietet.

RAM



Hersteller/Modell: .... Team Elite Teamgroup (TED316G1600C11DC01)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-1600
Timings/Preis: .... 11-11-11-28/**119 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/ .... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/3.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**186 Euro/89 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Antec P100, kein Sichtfenster/Dämmung, 2x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**69 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Newton R3 600 Watt (**109 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**12 Euro**)

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

HIGH-END-PC

Mit diesem flotten Spielerechner könnt ihr locker die maximalen Details bei unseren Testtiteln auswählen

€ 2.194,-

SPIELSPASS MIT MAXIMALOPTIK

- *GTA 5* läuft in 1080p mit maximaler Detailstufe inklusive FXAA mit mindestens 50 Fps.
- Bei *Project Cars* kommt in Full HD mit allen Details echtes Geschwindigkeitsgefühl auf (87 Fps).
- The Wichter 3 läuft mit allen Details in Full HD butterweich. In UHD sinkt die Fps-Rate deutlich.

GTA 5	Project Cars	The Witcher 3
Optimal	Optimal	Optimal

▲ Aus dem Forum von chiphell.com stammen gerenderte Bilder, die eine Radeon R9 390X mit All-in-One-Wasserkühlung zeigen.

RADEON-300-REIHE: NEUES AUS DER GERÜCHTEKÜCHE

Voraussichtlich zur Computex Anfang Juni steht der Release von AMDs neuer High-End-Karte R9 390(X) an. Wir geben einen Überblick – basierend auf Gerüchten.

AMDs kommender High-End-Chip „Fiji", der die Grafikkarten Radeon R9 390X und R9 390 befeuern soll, ist ein echter Brocken: Die Gerüchte sprechen von mehr als 500 mm² Fläche bei nach wie vor 28 nm Strukturbreite (Hawaii: 438 mm², GM200: 601 mm²). Darin untergebracht werden voraussichtlich 4.096 Shader-ALUs – eine Steigerung von 45 Prozent gegenüber Hawaii. Als gesichert gilt, dass Fiji dank High Bandwidth Memory eine 4.096 Bit breite Speicherschnittstelle besitzt. Gemäß offiziellem Material des HBM-Fertigers erlaubt das eine Kapazität von 4 Gigabyte. Da AMD laut geleakten Folien auf sogenannten Dual-Link-HBM setzt, sollen insgesamt 8 Gigabyte VRAM möglich sein. Preislich sollen dafür „700+ US-Dollar" fällig werden, wobei es neben einer wassergekühlten Variante auch luftgekühlte Eigendesigns der Boardpartner geben soll. Die Radeon R9 390 als abgespeckte Variante mit vermutlich 4 GByte HBM-Speicher soll für 700 US-Dollar an den Start gehen.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-4790K + Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... **343 Euro + 63 Euro**

ALTERNATIVE

Anders als AMD hat Intel mehrere Oberklassemodelle parat. Das wären zum einen die mit **499 Euro** bzw. **589 Euro** recht teuren Sechskerner **Core i7-4930K (6 c/12t, 3,4 GHz/Turbo: 3,9 GHz)** und **Core i7-5930K (6c/12t, 3,5 GHz/Turbo: 3,7 GHz)**. Eine preiswertere Alternative zum **Core i7-4790K** wäre der **Core i7 5820K (6c/12t, 3,6 GHz/Turbo: 3,8 GHz)** für **393 Euro**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gainward Geforce GTX 980
Chip-/Speichertakt: ..... 1.304/3.600 GHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**537 Euro**

ALTERNATIVE

Im High-End-Segment kann AMD mit Nvidia nicht mithalten und spielende AMD-Fans warten schon mit höchster Spannung auf die Veröffentlichung der **R9-390(X)**. Dazu kommen momentane Probleme, sodass beispielsweise die **MSI R9 290X Gaming 8G mit** 8 GB Grafikspeicher (**Preis: 408 Euro**) bei *Project Cars* schon von einer **GTX 960** mit **4 GB VRAM** (siehe Mittelklasse PC) geschlagen wird. Normalerweise ist **MSIs R9 290X** nur 10 bis 15 % langsamer als die **GTX 980**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VII Hero
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z97)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (3), PCI (0), M.2-Slot, SLI/**198 Euro**

ALTERNATIVE

Wer dem **Core i7-5820K** mit der neueren **Haswell-E-Architektur** anstelle des **Core i7-4790K (Haswell)** den Vorzug gibt, benötigt eine andere Platine mit **Sockel 2011-v3**. Ein empfehlenswertes High-End-Board wäre das **MSI X99S SLI Plus (Z97)** für **197 Euro**, das unter anderem einen M.2-Steckplatz bietet.

RAM



Hersteller/Modell: .... GSkill Trident X (F3-2666C12D-16GTXD)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR3-2666
Timings/Preis: .... 12-14-14-36/**175 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**367 Euro/170 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 800, gedämmt, 1x 120-mm- und 2x 140-mm-Lüfter mitgl. (**109 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850W, 840 Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**72 Euro**)

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, wie etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN Leave nothing undone.

LED LENSER by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de





CPU-Leistung nach Maß

Wie viel Prozessorleistung braucht man wirklich? Die Antwort darauf fällt schwer – zu unterschiedlich sind die Anforderungen und die Bereitschaft, das Portemonnaie entsprechend weit zu öffnen. Wir sorgen für Aufklärung!

Von: Carsten Spille

Während Spieler in der glücklichen Lage sind, Grafikleistung sehr feinkörnig dosieren zu können und entsprechende Radeon- oder Geforce-Modelle in den Einkaufskorb zu legen, stehen sie bei Prozessoren vor einer größeren Herausforderung. Nicht nur die Taktfrequenz wie in früheren Jahren, auch die Anzahl der Rechenkerne und besonders die Pro-MHz-Leistung spielen eine gewichtige Rolle. Schließlich möchte kein Nutzer dauerhaft eine Reserve-Heizung in Form seines PCs betreiben.

All das führt zu einem schwierigen Dilemma: „Wie viel CPU brauche ich eigentlich?“. Wir geben in diesem Artikel Hilfestellung, um diese Frage zielführend für den nächsten CPU-Kauf zu beantworten, und stellen in Form von Übertaktung eine kostengünstige Alternative oder lebensverlängernde Maßnahme vor.

DEN RICHTIGE ZEITPUNKT …

… zum Aufrüsten gibt es nie. Ihr könnt euch immer nur für ein kleineres Übel entscheiden. Derzeit müsst ihr die Kröten namens „Euro-/Dollar-Kurs“ sowie „Skylake“ schlucken. Die Beinahe-Parität von Euro zu US-Dollar führte zu deutlich gestiegenen CPU-Preisen, so wurde etwa der „Geheimtipp“ Xeon E3-1231 v3 in den vergangenen Monaten rund 60 Euro oder circa 30 Prozent teurer (205 Euro vs. 265 Euro), auch bei AMD ist die Preissteigerung mit etwas Verzögerung aufgrund voller Lager inzwischen angekommen, wenn auch nicht ganz so drastisch. Ein weiterer Faktor sind „die kommenden Modelle“ – derzeit steht im Intel-Lager die Broadwell-Desktop-Vorstellung an. Neben neuer Fertigungstechnik fokussiert Intel derzeit aber hauptsächlich die Leistung der integrierten Grafik, sodass Spieler, die sowieso eine dedizierte Grafikkarte einsetzen wollen, hier nicht allzu sehr in Zugzwang geraten. Der Broadwell-Nachfolger Skylake soll ebenfalls noch in diesem Jahr kommen und – natürlich – wieder einmal schneller werden. Allerdings brauchen Sie mit Skylake zusätzlich noch ein neues Mainboard …

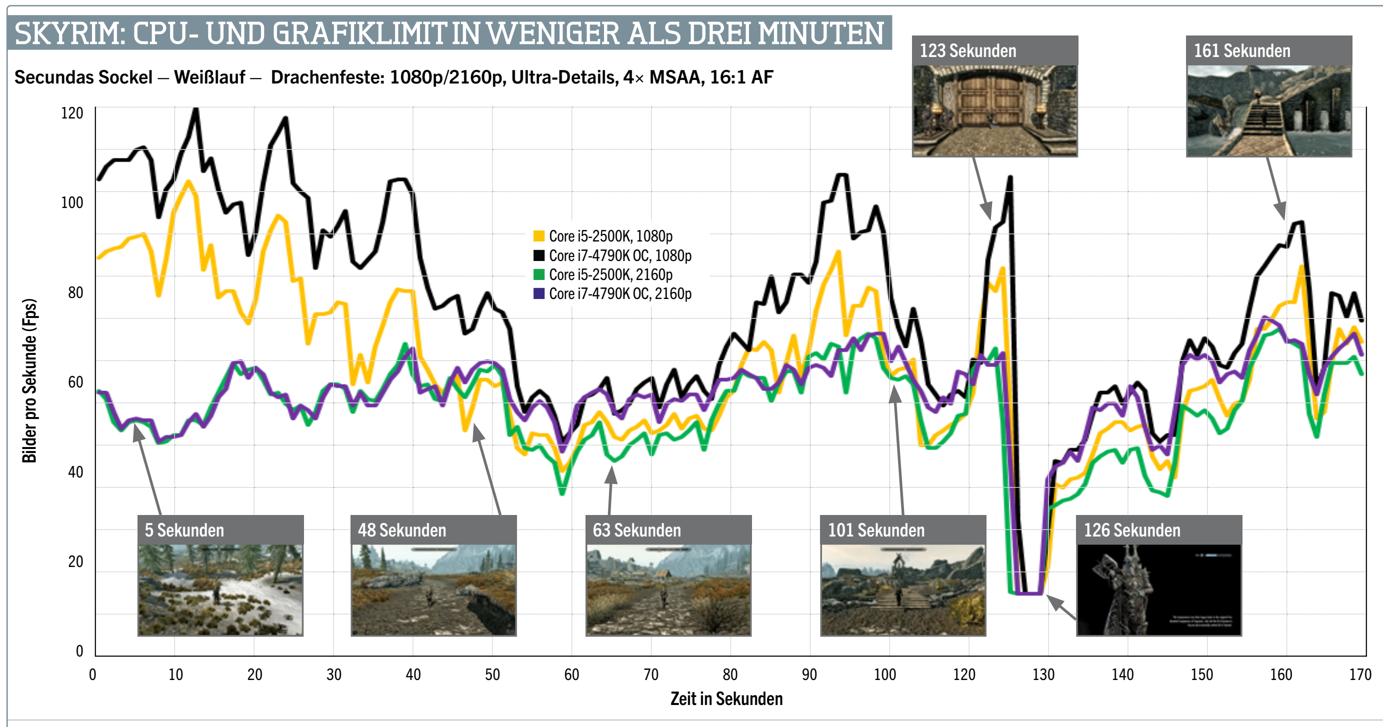
Komfortabler ist die Chose bei AMD-Prozessoren, denn deren Next-Gen-Architektur ist erst für 2016 angekündigt. Überhaupt sind die derzeitigen FX-CPUs zwar nicht so leistungsfähig wie die Intel-Pendants und brauchen mehr Strom, aber sie sind vergleichsweise günstig zu haben, funktionieren in oft bereits aus der Vorgängergeneration vorhandenen Mainboards und bieten dank freiem Multiplikator und Busübertaktung deutlich mehr Tuning-Möglichkeiten als die jeweiligen Intel-Kollegen. Bei denen lassen sich nämlich nur die K-Modelle („C“ bei Broadwell) anständig übertakten.

Gegenüber den preislich vergleichbaren Intel-Quadcores stehen die AMD-FXen mit vier Modulen beziehungsweise acht Integer-Threads auch leistungsmäßig nicht so schlecht da – besonders in Spielen mit intensivem Multithreading sowie gut parallelisierbaren Anwendungen kommen sie in vergleichbare Leistungsbereiche.

Die wahre AMD-Stärke liegt, auch wenn das die Aktionäre überhaupt nicht gut finden, im Niedrigpreis-Segment. Der FX 6300 zum Beispiel ist mit seinen drei Modulen (6 Threads) in modernen Spielen noch vergleichsweise gut unterwegs, kostet aber als einziger wirklich empfehlenswerter Prozessor zu Redaktionsschluss noch weniger als 100 Euro. Bei Intel sollten Spieler nicht unter einem vierkernigen Core i5 einsteigen, der in Form des i5-4430 knapp 160 Euro kostet. In vielen Fällen genügt zwar noch ein flotter Core i3 für 110 bis 130 Euro, doch in modernen Spielen wie etwa *Crysis 3* muss sich ein i3-4150 dem FX-6300 bereits bei Standard-Takt geschlagen geben – nutzt man das volle Übertaktungspotenzial des 6300ers und hat bei seinem Exemplar ein wenig Glück, sind in *Crysis 3* zu einem ebenfalls übertakteten i3-4150 über 40 Prozent Fps-Differenz möglich – und das in einem Bereich, der von einer flotten Grafikkarte auch noch in 1080p gerendert werden kann. Gegenbeispiele sind das immer noch beliebte, aber technisch veraltete *Starcraft 2* oder *F1 2013*.

SPIELER GEGEN ANWENDER

Zwar sind nicht alle Spiele durchweg GPU- oder CPU-limitiert, wie unser beispielhafter Verlauf im Rollenspiel-Klassiker *Skyrim* oben auf der nächsten Seite zeigt, aber generell lässt sich sagen, dass mit steigenden Pixelzahlen und Detaileinstellungen eher die Grafikkarte als die CPU gefordert wird. Während die zockende Zunft also primär von einer schnellen Grafikkarte abhängig ist, sieht es bei Anwendern meistens ganz anders aus, da die Auswahl an



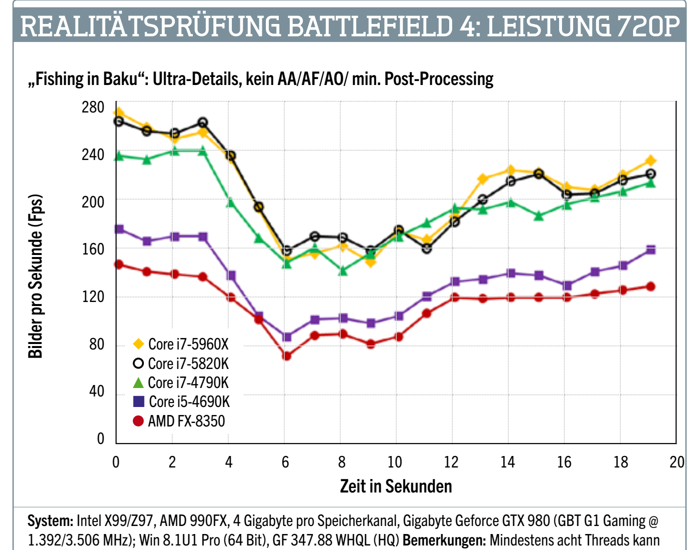
System: Z77/Z97, 2 × 4 Gigabyte DDR3-1600/2133, Windows 8.1 x64, Geforce GTX Titan OC (1.500/4.001 MHz per BIOS-Mod, GF 350.12 WHQL) **Bemerkungen:** In der Anfangsszene, die unserem Grafikkartenbenchmark entspricht, sieht man deutlich, dass die extrem schnelle Grafikkarte nur in 1080p von viel Prozessorleistung profitiert, während in und um Weißlauf die CPU die Abstände zwischen Full- und Ultra-HD extrem zusammenschrumpfen lässt.

Programmen, welche die Rechenkerne der Grafikkarte einspannen können, bislang arg begrenzt ist. Dazu kommt: Ist es für euch wirklich entscheidend, ob die Video-Transkodierung drei oder vier Stunden braucht, wenn ihr in der Zwischenzeit sowieso etwas anderes macht? Was für den gewerblichen Einsatz nach dem Motto „Zeit ist Geld" noch nachvollziehbar ist, wird im privaten Bereich eher zu einer Komfortfrage, denn für alltägliche Aufgaben sind fast alle modernen Hochleistungs-CPUs schnell genug – Ausnahmen wie Intels Atom oder AMDs neu aufgelegte Athlon-Reihe für den Sockel AM1 haben ihre eigenen Nischen.

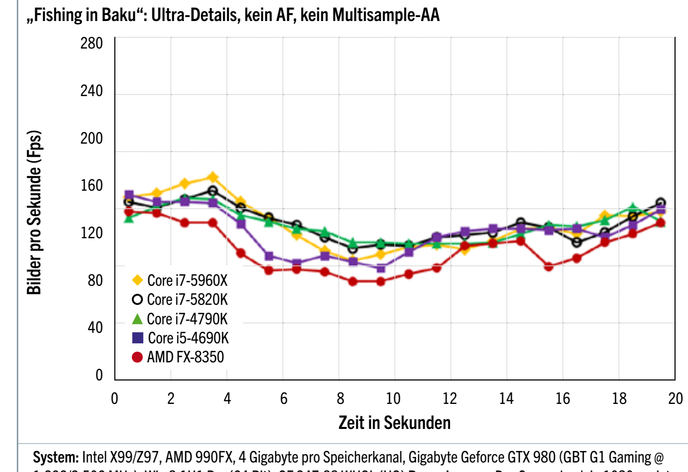
Anwendungen skalieren, sofern sie überhaupt Multithreading nutzen, wie die Programme in unserem CPU-Testparcours, meistens besser mit der Anzahl der Prozessorkerne als Games. Das spielt AMD in die Karten und hievt den bereits genannten FX-6300 im reinen Anwendungsteil unseres CPU-Parcours auf Augenhöhe mit dem Core i5-2500K. Er ist rund ein Drittel flotter als der zurzeit sogar rund 20 Euro teurere Core i3-4150, ein FX-8350 schlägt beim Arbeiten gar jeden Intel-Vierkerner ohne Hyperthreading – und das gibt's mit derzeit ab etwa 260 Euro erst für circa 100 Euro Aufpreis zum FX-8350.

WIE VIEL CPU BRAUCHT IHR?

Wie unsere Benchmarks, die wir in diesem Artikel überwiegend als Verlaufsgrafiken über die jeweils gesamte Dauer der Tests darstellen, deutlich zeigen, limitiert selbst in Full-HD-Auflösung mit hohen Details – aber noch ohne das leistungfressende Multisample-AA – sehr häufig die Grafikkarte die Gesamtleistung. Selbst wenn es sich dabei um ein flottes Modell handelt, rückt das Feld in 1080p sehr eng zusammen. In der Regel testen wir CPUs in 720p, um ebendiese Limitierung durch die Grafikkarte zu umgehen und die abrufbare CPU-Leistung zu bewerten. Das ist sinnvoll, da Prozessoren oft eine längere Verwendungsdauer als Grafikkarten haben und sich das Grafiklimit oft deutlich nach oben verschieben kann. So ist die Geforce GTX Titan X rund 50 Prozent schneller als die vor einem

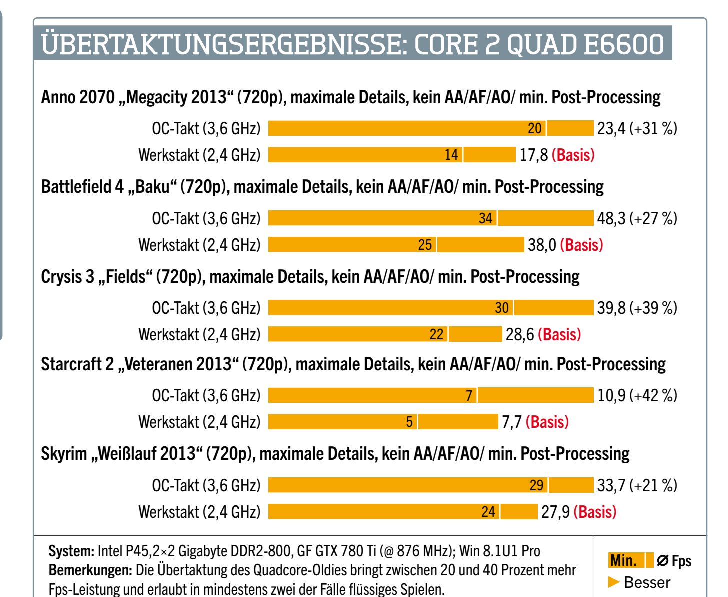


System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 Gigabyte pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Mindestens acht Threads kann *Battlefield 4* gewinnbringend umsetzen, freut sich aber auch über einen hohen Takt.



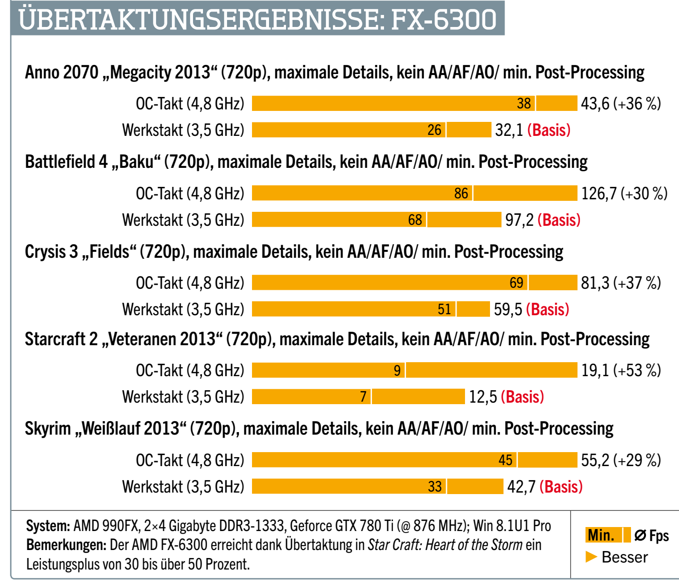
System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 Gigabyte pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Der Gegencheck in 1080p zeigt, dass auch eine flotte Grafikkarte die Unterschiede stark zusammenschrumpfen lässt.

ÜBERTAKTUNGSERGEBNISSE: CORE 2 QUAD E6600



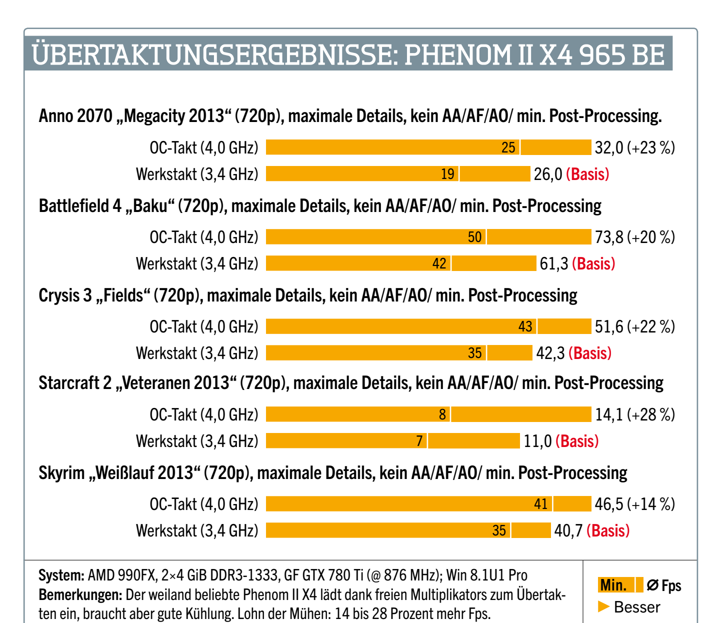
System: Intel P45,2×2 Gigabyte DDR2-800, GF GTX 780 Ti (@ 876 MHz); Win 8.1U1 Pro
Bemerkungen: Die Übertaktung des Quadcore-Oldies bringt zwischen 20 und 40 Prozent mehr Fps-Leistung und erlaubt in mindestens zwei der Fälle flüssiges Spielen.

ÜBERTAKTUNGSERGEBNISSE: FX-6300



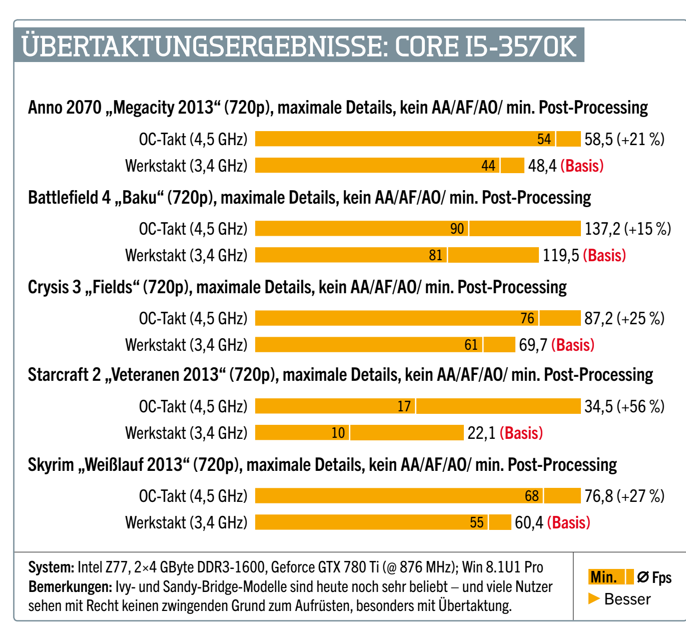
System: AMD 990FX, 2×4 Gigabyte DDR3-1333, Geforce GTX 780 Ti (@ 876 MHz); Win 8.1U1 Pro
Bemerkungen: Der AMD FX-6300 erreicht dank Übertaktung in *Star Craft: Heart of the Storm* ein Leistungsplus von 30 bis über 50 Prozent.

ÜBERTAKTUNGSERGEBNISSE: PHENOM II X4 965 BE



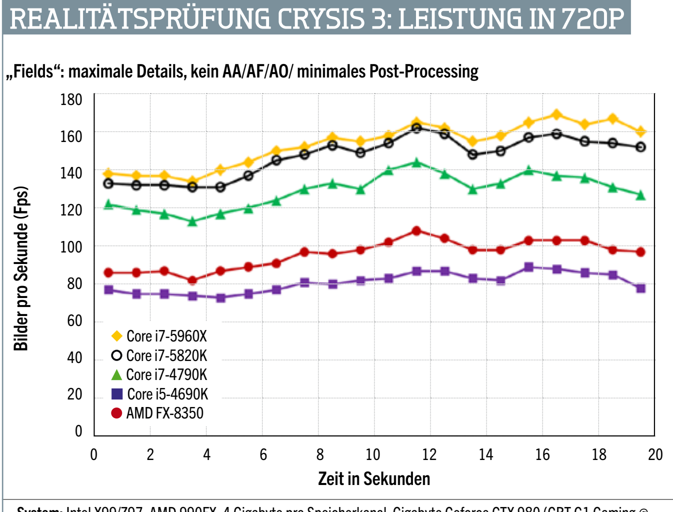
System: AMD 990FX, 2×4 GiB DDR3-1333, GF GTX 780 Ti (@ 876 MHz); Win 8.1U1 Pro
Bemerkungen: Der weiland beliebte Phenom II X4 lädt dank freien Multiplikators zum Übertakten ein, braucht aber gute Kühlung. Lohn der Mühen: 14 bis 28 Prozent mehr Fps.

ÜBERTAKTUNGSERGEBNISSE: CORE I5-3570K



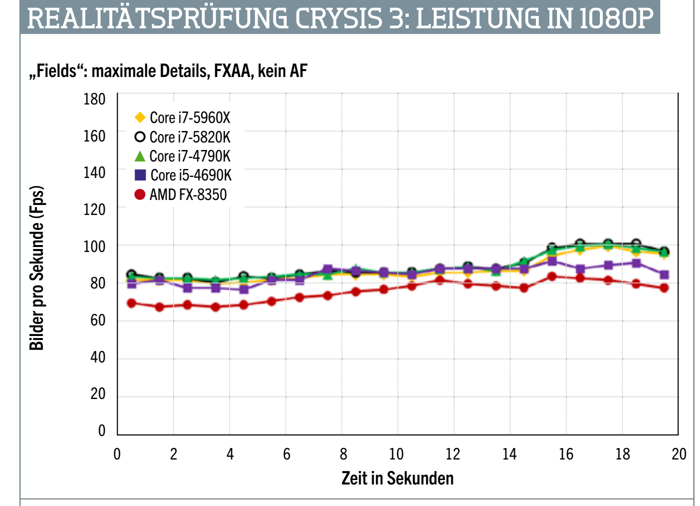
System: Intel Z77, 2×4 GByte DDR3-1600, Geforce GTX 780 Ti (@ 876 MHz); Win 8.1U1 Pro
Bemerkungen: Ivy- und Sandy-Bridge-Modelle sind heute noch sehr beliebt – und viele Nutzer sehen mit Recht keinen zwingenden Grund zum Aufrüsten, besonders mit Übertaktung.

REALITÄTSPRÜFUNG CRYSIS 3: LEISTUNG IN 720P



System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 Gigabyte pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Auch *Crysis 3* ist ein bekannt guter „Skalierer“ – in 720p schlägt ein FX-8350 sogar Intels 4690K-Quadcore.

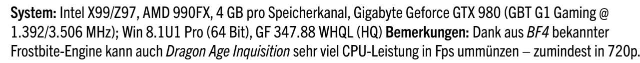
REALITÄTSPRÜFUNG CRYSIS 3: LEISTUNG IN 1080P



System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 Gigabyte pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), Geforce 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Erstaunlicherweise verliert der AMD FX in 1080p mehr Fps als der 4690K, welcher zu den teureren Modellen aufschließt.

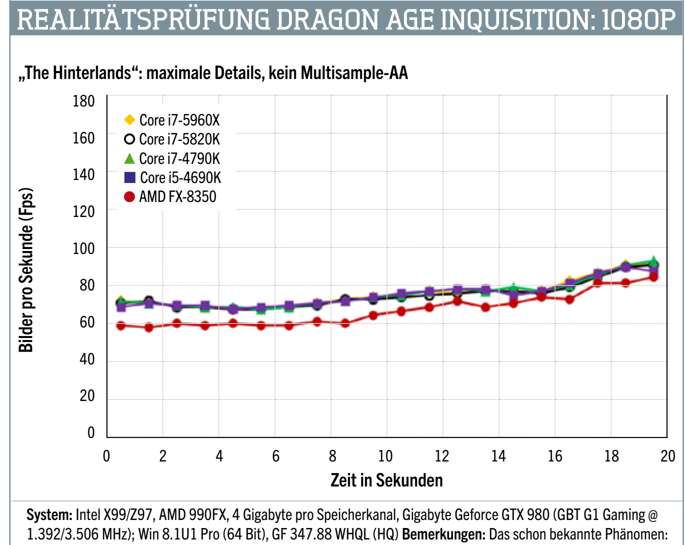
REALITÄTSPRÜFUNG DRAGON AGE INQUISITION: 720P

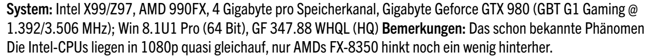
„The Hinterlands": maximale Details, kein AA/AF/AO/ minimales Post-Processing


System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 GB pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Dank aus *BF4* bekannter Frostbite-Engine kann auch *Dragon Age Inquisition* sehr viel CPU-Leistung in Fps ummünzen – zumindest in 720p.

REALITÄTSPRÜFUNG DRAGON AGE INQUISITION: 1080P

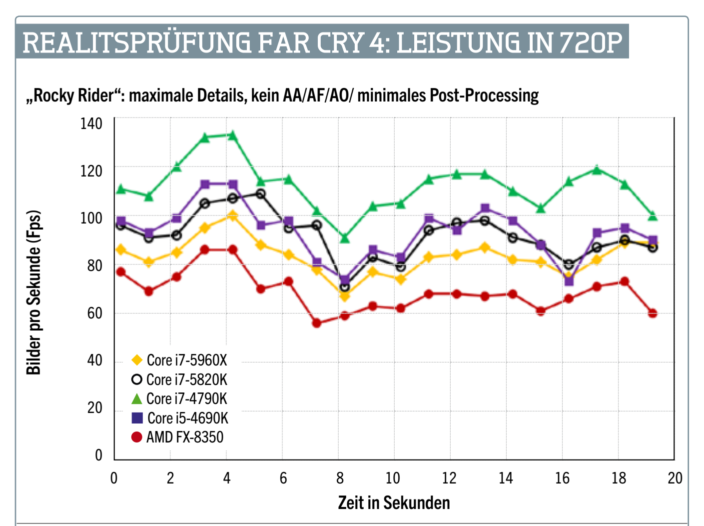
„The Hinterlands": maximale Details, kein Multisample-AA




System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 Gigabyte pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Das schon bekannte Phänomen: Die Intel-CPUs liegen in 1080p quasi gleichauf, nur AMDs FX-8350 hinkt noch ein wenig hinterher.

REALITSPRÜFUNG FAR CRY 4: LEISTUNG IN 720P

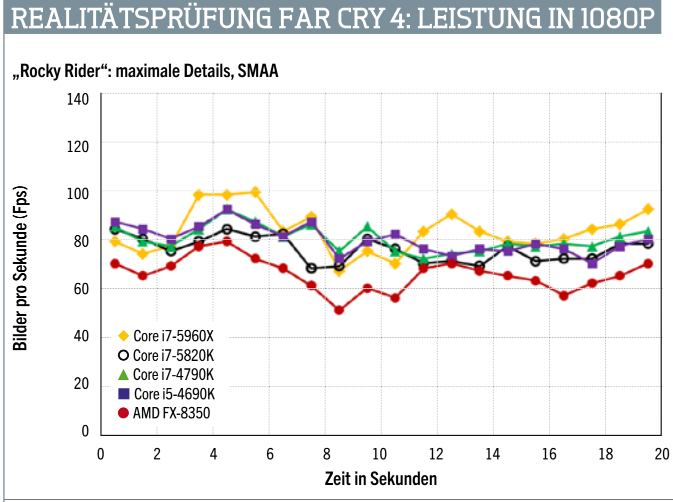
„Rocky Rider": maximale Details, kein AA/AF/AO/ minimales Post-Processing



System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 GB pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** *Far Cry 4* zeigt ein wildes Durcheinander, bedingt durch das Streaming. Klar ist: Vier Kerne samt SMT und hohem Takt sind nicht zu schlagen.

REALITÄTSPRÜFUNG FAR CRY 4: LEISTUNG IN 1080P

„Rocky Rider": maximale Details, SMAA



System: Intel X99/Z97, AMD 990FX, 4 GB pro Speicherkanal, Gigabyte Geforce GTX 980 (GBT G1 Gaming @ 1.392/3.506 MHz); Win 8.1U1 Pro (64 Bit), GF 347.88 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** In 1080p schrumpft der 4790K-Vorsprung und der 5960X kann sich besser in Szene setzen. AMDs FX-8350 zeigt einige Einzel-Ruckler.

Jahr führenden Modelle GTX 780 Ti und Radeon R9 290X. Doch natürlich verlieren wir den Praxisbezug nicht aus den Augen und testen in mehr oder minder regelmäßigen Abständen auch, wie viel von der CPU-Leistung in eher spielerelevanten Settings, beispielsweise Full HD mit maximalen Details, noch ankommt.

Das Ergebnis in diesem Artikel, für den wir auf eine auf konstante 1.392 MHz übertaktete Geforce GTX 980 (Gigabyte G1 Gaming) setzen: In Full HD mit maximalen Details limitiert die Grafikkarte fast durchweg auch vielkernige oder hochtaktende Prozessoren. Erst wenn ihr bei Sechs- oder Mehrkernern zusätzlich noch die Taktschraube anzieht, zeigen sich in Einzelfällen wieder Unterschiede. Langfristig, also unter Berücksichtigung weiter steigender Grafikleistung, jedoch bleibt es beim Fazit unserer normalen Prozessor-Tests, die da lauten: Mindestens vier Kerne und mehr als 3,5 GHz Takt sollten es für Spieler sein. Stehen eine hohe Pro-MHz-Leistung, etwa für ältere Spiele, sowie gute Energieeffizienz im Pflichtenheft, führt zurzeit kaum ein Weg an Intels aktueller Produktreihe vorbei. Sparfüchse greifen alternativ zu AMDs FX-6300 für unter 100 Euro und übertakten bei Bedarf.

AUFSCHUB GEFÄLLIG?

Wenn euch die Leistung eures Prozessors nicht mehr ausreicht, Spiele ruckeln oder eure Anwendungen einfach zu lange brauchen, liegen Aufrüstgedanken nahe. Doch es lassen sich immer Gründe finden, gerade jetzt keine neuen Komponenten anzuschaffen. Einige haben wir bereits eingangs genannt, andere lassen sich bestimmt noch finden. Wenn ihr also eurer CPU eine letzte Galgenfrist verschaffen wollt, bietet sich Übertakten an. Ihr benötigt dafür neben ausreichend starkem Netzteil und Kühler etwas Glück sowie den Willen, auf etwaige noch bestehende Garantieansprüche zu verzichten. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, dreht ihr im BIOS/UEFI an der Taktschraube. Bei AMDs „Black Edition"-Modellen mit freiem Multiplikator gestaltet sich dies am einfachsten und ist bei sonstigen AMD-Prozessoren über den Systemtakt ebenfalls noch praktikabel. Die aktuelle Intel-Generation abseits der Haswell-K-Modelle ist jedoch kaum übertaktbar, sodass ihr mit einem Plus von 2 bis 5 MHz Referenztakt (BCLK) vorliebnehmen müsst, was je nach Multiplikator einem Plus von wenigen Dutzend bis etwa 200 MHz entsprechen kann. Die früher mögliche Turbo-Erweiterung auf alle Kerne ist mit aktueller CPU-/UEFI-Kombination meist nicht mehr möglich. ❑

FAZIT

So viel CPU braucht ihr

Spieler werden ab einem AMD FX 6300 für knapp unter 100 Euro derzeit brauchbar bedient. Bei Nutzern, die vorwiegend auf Anwendungsleistung aus sind, bieten sich AMDs FX-Modelle im Bereich bis circa 200 Euro an, darüber gibt es die performanteren und energieeffizienteren, aber auch wesentlich teureren Lösungen bei Intel.

PC Games im Juni



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Wolfgang Fischer



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

E3-Berichterstattung – alle Infos frisch auf pcgames.de

Die weltgrößte Spielemesse findet vom 16. bis 18. Juni in Los Angeles statt. Wir informieren auf unserer Webseite rund um die Veranstaltung.

Auch wenn noch nicht alle gezeigten Titel feststehen, ist eines ganz sicher: Die kommende E3 wird fantastisch! Wir freuen uns jetzt schon darauf, zum Beispiel *The Division* oder *Mad Max* endlich mal ausführlich zu spielen zu können und natürlich auf die zahlreichen Neuankündigungen von Electronic Arts, Square Enix, Activision und den ganzen anderen Herstellern. Und auch wenn die Babes mittlerweile etwas dünner gesät sind: Auch auf hübsche Begleitmädels zu den zahlreichen Titeln freuen wir uns. Wir sind natürlich für euch vor Ort und informieren euch während der Veranstaltung buchstäblich rund um die Uhr über die Messe-Highlights. Weil die E3 in der Woche nach unserer nächsten Heftabgabe stattfindet, können wir in unserer Printausgabe nur bedingt über das Spektakel informieren. Ihr könnt aber sicher sein, dass die wichtigsten Themen auf jeden Fall den Weg in die Ausgabe finden.



Noch nicht genug vom Hexer und hochgezüchteten PS-Schleudern?

Ihr wollt mehr über The Witcher 3 und Project Cars erfahren? Jetzt auf pcgames.de surfen!

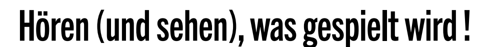
In der aktuellen Ausgabe testen wir das dritte Abenteuer von Hexer Geralt und das mit massig Vorschusslorbeeren versehene Rennspiel *Project Cars.* Natürlich endet unsere Berichterstattung damit noch lange nicht. Auf unserer Webseite versorgen wir euch in den kommenden Wochen, lange nach der Veröffentlichung, mit massig Tipps, News, Mods und Specials rund um beide Themen.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgames.de

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!



Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Komplett-PC für Spieler



ALTERNATE bequem online

PC-Games-PC GTX970-Edition

Anzeige

NEU

- Intel Core i5-4690K
- Zotac Geforce GTX 970 OC
- 256 GB SSD (Crucial MX100)
- 1.000 GB HDD (WD Green)
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Crucial)
- Fractal Design Core 3300
- Cooler Master B500 Rev. 2
- Asus B85-PRO GAMER
- WLAN-Karte
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8.1

PC-GAMES-PC GTX970-EDITION

Wer einen neuen Spiele-Rechner sucht, sollte einen Blick auf den neuen PC-Games-PC werfen. Highlight dieses PCs ist die Geforce GTX 970 OC von Zotac. Zusammen mit dem Intel Core i5-4690K erhalten Spieler einen zukunftssicheren Rechner. Dank der großen 256-GB-SSD gehören nun auch lange Ladezeiten der Vergangenheit an. Da nur Silent-Komponenten verbaut werden, ist der PC zudem sehr leise.

QR-Code scannen und bestellen!

Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

Im nächsten Heft

❑ **Specials**

E3 2015



Die weltgrößte Spielemesse wirft ihre Schatten voraus. Die E3 2015 findet vom 16. bis 18. Juni in Los Angeles statt. Wir stellen euch die wichtigsten Titel der kommenden Monate vor!

❑ **Test**

Batman: Arkham Knight | Der dunkle Ritter reitet in seinem Batmobil dem Release entgegen.



❑ **Vorschau**

Battleborn | Abwechslungsreicher, abgedrehter Genremix von den *Borderlands*-Machern



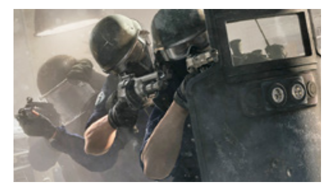
❑ **Vorschau**

Grand Ages: Medieval | Komplexe Echtzeitstrategie mit toller Grafik und cooler Präsentation



❑ **Vorschau**

Rainbow Six: Siege | Gelingt Ubisoft mit dem Tom-Clancy-Titel die Taktik-Shooter-Revolution?



PC Games 07/15 erscheint am 24. Juni

Vorab-Infos ab 20. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

HEGEMONY: ROME



Brandaktuelles Strategiespiel mit historischem Hintergrund: Führt Caesar zum Sieg gegen die einfallenden Barbarenhorden.

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maria Beyer, Marc Brehme, Christian Dörre, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Disney, Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

4NETPLAYERS
● Gameserver ● Teamspeak-Server ●



WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der computec MEDIA



BATMAN: ARKHAM KNIGHT software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios. "PS logo", "PlayStation" and "PSN logo" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2015. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC.
(s15)